

play!

z i n e

br.91 | Januar 2016.

BETA:

STREET FIGHTER V

Hadouken nove generacije

Na LICU MESTA:

EIPIXCON 2015

10 godina Eipix-a

IGRA MESECA

JUST CAUSE 3



REVIEW: **RAINBOW SIX SIEGE**

Malo drugačiji specijalci i teroristi

GOTY 2015: **IZBOR ZA IGRU GODINE**

Najbolje igre po izboru PLAY! redakcije

Velika **PLAY!** nagradna igra

Počela je velika PLAY! nagradna igra, glavna nagrada Playstation 4!



BROJ 91 – JANUAR 2015.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Bojan Jovanović

REDAKCIJA:

Bojan Jovanović, Filip Nikolić, Luka Komarovski, Stefan Starović

SARADNICI:

Milan Živković, Marko Narandžić, Petar Vojinović, Miloš Hetlerović, Nikola Savić, Miljan Truc, Borislav Lalović, Ivan Danojlić, Stefan Mitov Radojičić, Lazar Marković, Luka Zlatić

ART DIREKTOR/PRELOM:

Sava Marinčić

KONTAKT:

PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rs
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756



IGRA MESECA

JUST CAUSE 3

Pozdrav svima,

Prošla je još jedna godina, a godina iza nas je moguće jedna od najboljih ako ste gamer. Toliko sjajnih naslova, a toliko malo vremena da ih sve odigramo. Ali, uspešni smo, donosili smo vam naše prve utiske, konačne ocene i kritike svih najbitnijih igara u 2015. godini. Kao što tradicija nalaže, kraj svake godine obeležavamo izborom najboljih igara. Izbor je bio neverovatno težak, a u našoj redakciji su se vodile neke od najžužnijih rasprava koja bi to igra trebalo da dobije laskavu GOTY titulu. Vagali smo dugo i zaključili da jednostavno ne možemo samo jednu igru da izdvojimo kao najbolju. Zato smo se odlučili da vam predstavimo po tri najbolje igre iz 2015. godine po izboru svakog od članova naše redakcije.

Nedavno je došlo i do malih promena u sastavu redakcije, te od ovog meseca imamo novog urednika. Naravno, Play! ostaje onaj dobar časopis kakvim ga pamтите iz prethodnih godina, a nadamo se da ćemo ove godine postati još veći i bolji. Vaše kritike i sugestije su uvek dobrodošle, tako da nam obavezno javite vaše utiske o novom broju i da li urednik treba da postane Rankorov doručak.

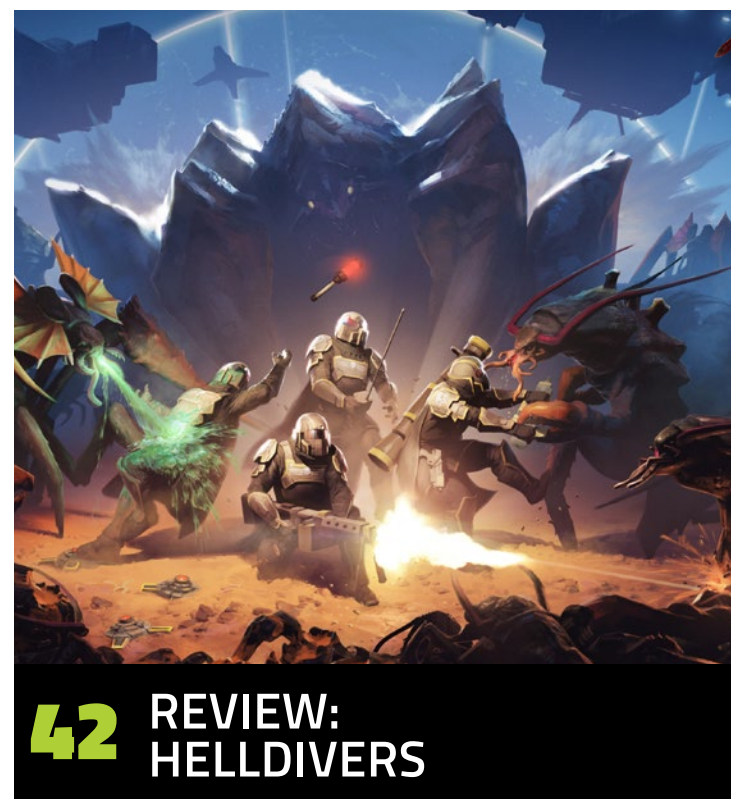
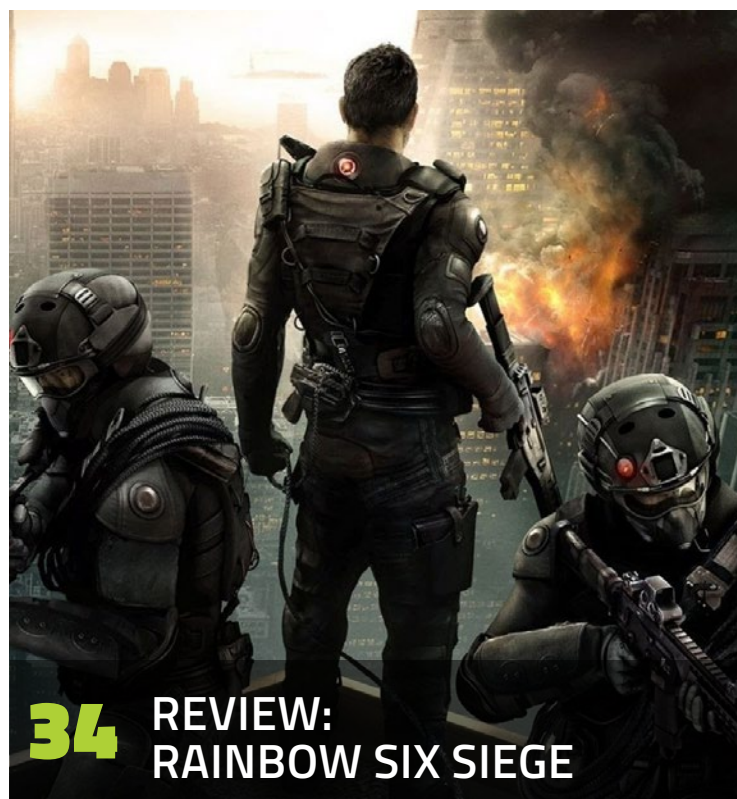
Vratimo se igrama. Decembar više nije udarni mesec kao ranije, pa smo isprobali možda i najmanji broj novih naslova u odnosu na ostatak godine. To ne znači da nismo imali šta da igramo, daleko od toga! Just Cause 3 nas je vratio u bezbrižni mediteranski predeo gde smo kao Riko Rodriguez ponovo dizali u vazduh omanje gradove, Rainbow Six Siege je bio korak u pravom smeru i povratak dobro poznatom taktičkom pristupu iz prethodnih delova serijala, zbog SteamWorld Heist nismo mogli da ispustimo Nintendo 3DS iz ruku, a u Helldivers smo ginuli od prijateljske vatre kao nekada u Magicka igrama. I pored nekih problema tehničke prirode, Just Cause 3 nas je ovoga meseca najduže prikovao uz ekrane pa smo ga izabrali za igru meseca. Uostalom, nijedna druga igra vam ne dozvoljava da surfujete na avionu dok bazukom obarate protivničku mehanizaciju iz vazduha.

Lomili smo prste i kontrolere u Street Fighter V beti, barem dok su radili serveri i ovo će sigurno biti veoma zanimljiv naslov u inače jako godini za borilačke igre. Stari dobri tenkići, World of Tanks, polako grabe ka Playstation 4 platformi i provrteli smo nekoliko rundi tokom otvorene bete. Posetili smo Eipixcon koji je obeležio jednu deceniju postojanja ovog studija, a kada se već dotičemo domaće scene, prijatno nas je iznenadilo pojavljivanje domaće igre Sunken na Steam Early Access. Verovali ili ne, na igri su radila samo dva čoveka!

Verovalno se sećate da smo prošlog meseca najavili novu, bolju, veću i vredniju nagradnu igru. Predstavljamo vam "45 dana, 45 nagrada", do sada najveću nagradnu igru koju smo organizovali, a koja je već počela u trenutku kada čitate ovaj broj. Kao i prošli put, svakoga dana ćemo podeliti jednu gamersku nagradu - majice, torbe, postere, kape... Ovoga puta smo se udružili sa kompanijama Logitech i Roaming, pa ćemo podeliti i neke zaista vredne komade hardvera i PS4 igre. Šlag, jagode i svećice na ovoj torti spremamo za kraj - podelićemo jednu Playstation 4 konzolu! Tako da trk na naš sajt, proverite kako da se prijavite i pratite vesti na našoj strani svakog dana.

Vidimo se kroz mesec dana, a do tada - Srećna Nova godina i puno dobrog gaminga u 2016!





Flash (vesti)	6
13th Page	13
GOTY 2015	14
BETA TEST: Street Fighter V	20
BETA TEST: World of Tanks PS4	22
STEAM EARLY ACCESS: Sunken	26
IZVEŠTAJ: Eipixcon 2015	28
Just Cause 3	30
Rainbow Six Siege	34
Dragon Quest Heroes	38
Helldivers	42
SteamWorld Heist	46
Fat Princess Adventures	48
Clandestine	50
The Rivers of Alice - Extended Version	52
REPLAY: Fahrenheit	54
MINECRAFT BLOK	56
MODDING SCENA	58
FANTASY TALES	60
Hearthstone	62

NOVI DETALJI U VEZI FINAL FANTASY 7 REMAKE

Square Enix je prikazao prvi gameplay iz predstojećeg Final Fantasy 7 Remake.

Igra koju prati neverovatno uzbuđenje vernih fanova će po svemu sudeći imati akcioni gameplay sa akcentom na brzini, za razliku od tradicionalnog JRPG pristupa ovog serijala.

Osim prikaza kako igra izgleda u akciji, iz Square Enix-a su saopštili i da će Final Fantasy 7 Remake biti podeljen u "serijal iz više delova", kako prema njihovim rečima ne bi bili prinuđeni da izbacuju sadržaj koji su inicijalno planirali za ovu igru. Međutim i pored ove nepopularne odluke, čini se da je gameplay iz ovog naslova ostavio dovoljno jak utisak na fanove da bi Square-u zamerili bilo šta.

Inače osim PlayStation 4, potvrđena je i verzija igre za PC a još jedan interesantna informacija je to da se igra razvija u Unreal Engine 4. Tačan datum izlaska još uvek nije objavljen.

EA LANSIRA COMPETITIVE GAMING DIVIZIJU

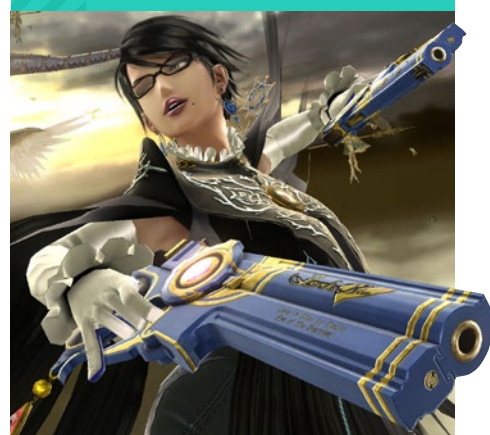


Zanimljive ali očekivane vesti stižu iz EA. Kompanija je lansirala "Competitive Gaming Division" odnosno diviziju za kompetitivne video igre, koju će voditi Piter Mur, dobro poznato lice iz Electronic Arts. Ideja iza organizacije je da igrači budu postavljeni "na prvo mesto" kao i da se eSports segment u svim kompetitivnim EA video igrama podigne na jedan viši nivo. To će u početku podrazumevati naslove poput FIFA, NHL i Battlefield, dok će se vremenom proširiti i na ostale, ali i neke nove igre, specijalno razvijane za eSports.

CGD će se bazirati na tri stuba - takmičenja, komuna i zabava. Prvi kaže da će organizovati zvanične turnire podržane od strane Electronic Arts, drugi kaže da će pokušati da povežu i povećaju komunu igrača "na svim frontovima" i treći kaže da žele da razvijaju događaje uživo, prenose i programe za milione igrača širom sveta.

Kako će sve to izgledati u praksi ostaje da se vidi, ali je jasno da je i eSports trenutno u fokusu gaming industrije.

BAYONETTA U SMASH BROS



Na poslednjem Nintendo Direct-u je otkriven sledeći, a ujedno i poslednji, DLC za Smash Bros. za 3DS i Wii U u kome dolazi Bayonetta. Nintendo je u proteklom periodu sproveo anketu među igračima i Bayonetta je bila apsolutni favorit, a i bilo je očekivano s obzirom da su oni sada izdavač igre.

Sem novog lika, DLC će sadržati i nekoliko varijacija njenih kostima kao i dodatni nivo Umbra Clock Tower.

Datum izlaska DLC-a trenutno nije poznat, a tokom sledeće godine će se pojaviti i Bayonetta Amiibo figura.



HIDEO KOJIMA ZVANIČNO NAPUSTIO KONAMI I OSNOVAO NOVI STUDIO

Tata" Metal Gear serijala se, posle navodnog godišnjeg odmora, zvanično razišao sa Konamijem. Novi studio koji je osnovano će ponovo nositi ime Kojima Productions, ali ga krasi novi logo. Već radi na novoj igri koju će izdati pod okriljem Sony Computer Entertainment, što je najavljeno kratkim videom na zvaničnom Playstation YT kanalu gde Anrew House iz SCE želi dobrodošlicu Kojimi u Sony familiju.

Kojima vs Konami priča se ovim i završava, posle nebrojenih kontroverzi i mini-skandala koji su se dešavali tokom protekle godine. Čovek čije je ime uklonjeno iz naslova poslednjeg Metal Gear Solid-a i kome je nedavno zabranjeno da prisustvuje dodeli nagrada je, nadamo se, našao izdavača sa kojim će uspostaviti bolju saradnju i nestrpljivo očekujemo prvi projekat novoosnovanog studija.

STEAM UVODI NOVE MERE BEZBEDNOSTI

Valve je otkrio da svakog meseca sve više Steam naloga biva ukradeno, čak 77 hiljada njih. Razlog ovome je obično krađa predmeta iz igara oko kojih se okreću neretko četvorocifreni iznosi u evrima. Veliki problem je povrat naloga na stanje pre krađe, tako da je Valve odlučio da postavi neke mere koje se neće svideti svima, ali će verovatno smanjiti broj problema korisnicima.



Prva od njih je Steam Guard za mobilne uređaje, aplikacija vrlo slična Battle.net autentikatoru koja će vam prilikom prijavljivanja prikazivati dodatni kod koji treba da unesete. Naravno, nije obavezna. Dalje mere zaštite su isključivo okrenute ka međusobnom trgovanju predmetima između Steam korisnika, pa će vam tako predmeti biti "na rezervaciji" tri dana ukoliko ne koristite mobilni autentikator dok će korisnici istog moći preko te aplikacije da potvrde svaku razmenu. Ovaj period se smanjuje na jedan dan ako je korisnik sa kojim trgujete na vašoj listi prijatelja duže od jedne godine.

Glavna mera zaštite je i dalje na strani korisnika - izbegavanje korišćenja istih login podataka za email i Steam nalog, kliktanja na sumnjive linkove i instaliranje aplikacija koje se povezuju na Steam, kao i obavezno uključivanje Steam Guard na nalogu koji će vam slati email kada god se prijavite sa novog uređaja.

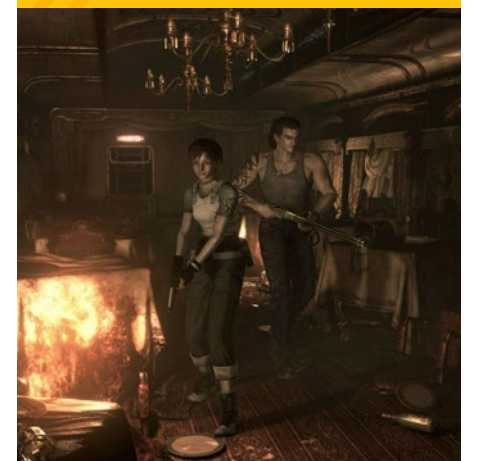
AKUMA U TEKKEN 7



Na nedavno završenom turniru The King of Iron Fist 2015 Namco je otkrio da se saradnja sa Capcom nastavlja. Posle prelaska Tekken likova u Street Fighter, na redu je gostovanje jednog od legendarnih uličnih boraca u 3D tabačini. Akuma ne samo što će biti gost već će njegovo uvrštavanje u Tekken biti kanon, što donekle objašnjava i zašto nije najavljen za Street Fighter V, a fanovi već spekuliraju o mogućem Tekken x Street Fighter naslovu koji je pre nekoliko godina bio najavljen i vrlo brzo otkazan.

Tekken 7 će inače nositi podnaslov Fated Retribution i još uvek nema naznačen datum izlaska, kao ni za koje će sve tačno platforme biti u prodaji (po nekim glasinama, PS4 i PC).

RESIDENT EVIL O REMASTER STIŽE U JANUARU



Capcom je objavio zvanični datum izlaska za Resident Evil 0 Remaster.

Igra stiže brže nego što smo očekivali, 19. januara. Biće dostupna za PC, PS4, PS3, Xbox 360 i Xbox One po ceni od 20 evra.

Osim digitalnog izdanja, igra će imati i fizičko, koje će se zvati Resident Evil: Origins Collection i koje će pored ove igre sadržati i Resident Evil HD Remaster.



HTC VIVE IZLAZI U APRILU 2016

HTC je saopštio da će njihov Vive VR uređaj, koji razvijaju zajedno sa kompanijom Valve, zvanično biti lansiran u aprilu sledeće godine.

Iako je prvobitno najavljen za kraj ove godine, HTC je saopštio da im je potrebno još vremena, kao i da će dodatnih 7 hiljada primeraka biti poslato developerima, kako bi u trenutku lansiranja Vive imao dovoljno kvalitetnog softvera koji će ga upotpuniti.

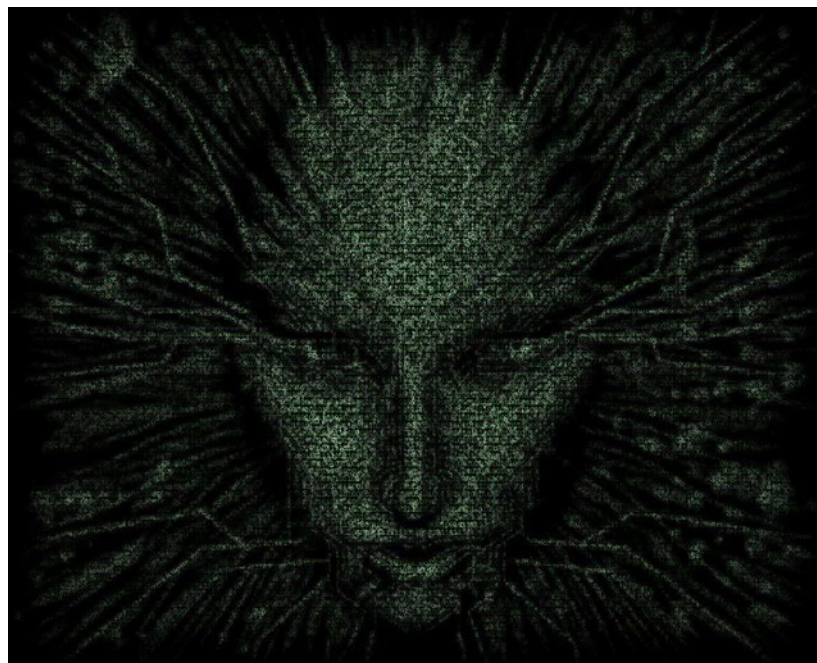
Sledeća godina će po svemu sudeći biti godina VR uređaja, imajući u vidu da će i Oculus Rift kao i PlayStation VR takođe biti lansirani u prvoj polovini godine.

SYSTEM SHOCK 3 ĆE SE IPAK DOGODITI

Legendarni serijal System Shock će izgleda ipak dobiti i svoj treći nastavak.

Otherside Entertainment, tim koji trenutno radi na igri Underworld Ascendant, otvorio je sajt koji otkriva da je System Shock 3 zaista projekat na kome se radi. Za potrebe trećeg dela igre okupili su neke od ključnih ljudi koji su radili na prethodne dve igre. Svakako nas je najviše obradovala informacija da će glumica Terry Brosius reprizirati ulogu veštačke inteligencije SHODAN, a kako će zvučati u igri možete čuti preko sajta igre.

Imajući u vidu da je u pitanju prilično mali studio koji je trenutno vrlo zauzet na nastavku za legendarni Ultima Underworld, za koji su prikupili preko 800 hiljada dolara na Kickstarter kampanji, opstaje nam da vidimo kako će se odvijati stvari kada je System Shock 3 u pitanju.



NAJAVLJEN PSYCHONAUTS 2



Double Fine Productions je najavio nastavak za igru Psychonautsa a projekat će delimično biti finansiran i preko crowdfunding kampanje.

Legendarni Tim Schafer koji stoji i iza prvog dela je rekao da je Psychonauts 2 trenutno u vrlo ranoj fazi. Veliki deo tima koji je radio na prvoj igri će raditi i na nastavku, uključujući originalne glasovne glumce, kao i Erik Wolpawa koji je radio na priči prve igre a koji je trenutno zaposlen u Valve-u gde je radio na priči za igru Portal.

Projekat bi trebalo da bude završen do 2018-e, naravno pod uslovom da sve prođe prema očekivanjima sa kampanjom za finansiranje. Double Fine na Fig-u (ovoga puta su izbegli Kickstarter) traži ne baš malu sumu od 3,3 miliona dolara.

HITMAN BETA U FEBRUARU



Square Enix je objavio da će beta testiranje igre Hitman početi u februaru, i to na PlayStation 4 12. februara dok će PC testiranje početi nedelju dana kasnije. U slučaju da predporučite igru dobijate siguran pristup beta testu, dok u svakom drugom slučaju morate da se oslonite na sreću i još nekoliko drugih faktora.

Hitman beta odigrava se 20 godina u prošlosti u tajnom ICA skloništu i trening centru a putem ove bete spoznaćete kako je Agent 47 uopšte regrutovan u ICA i kako se prvi put upoznao sa Dijanom Burnvud, njegovom dugogodišnjom saradnicom.



PRIKAZAN GAMEPLAY ZA FAR CRY PRIMAL

Ubisoft je premijerno prikazao gameplay iz predstojećeg naslova Far Cry Primal.

Igra je smeštena u kameno doba pa naravno u njoj ne očekujte vatreno oružje, moderne gedžete ili bilo šta nalik tome. Međutim to svakako ne znači da u igri neće biti zanimljivih stvari, a

da nas u to uveri je tu devetominutni video klip u kome game developeri objašnjavaju kako će igra funkcionisati i na koji način će objediniti ovaj setting sa tradicionalnim Far Cry otvorenim svetom.

Far Cry Primal izlazi za PS4, Xbox One i PC sledeće godine u martu.

STAR WARS 1313 IPAK ŽIVI?



Mnoge gamere širom sveta pre nekoliko godina oduvala je sa nogu E3 prezentacija igre Star Wars 1313. U pitanju je bila akciona igra iz trećeg lica, donekle slična Gears of War serijalu. Vest da je rad na igri prekinut je razočarala mnoge jer je projekat bio zaista obećavajući. Otkazivanje igre se nažalost poklopilo sa kupovinom Star Wars franšize od strane Disney-a koji su želeli da prebace svu kontrolu nad projektima.

Šansa da zaigramo ovaj naslov izgleda da ipak postoji, jer je u nedavnom intervjuu Kejtlin Kenedi, čelnica Lucasfilms, izjavila da kompanija aktivno pregleda katalog projekata koji su otkazani ili pauzirani među kojima je i famozni 1313. Po njenim rečima, kompanija ne želi da odbaci ideju za ovu igru i postoji veliko interesovanje da se rad na projektu nastavi. Da podsetimo, Star Wars 1313 je trebalo da bude smešten na planetu Coruscant i bila je igra ciljana za stariju publiku, a u glavnoj ulozi je bio Boba Fett.

TELLTALE RADI NA BATMAN IGRI

Telltale Games radi na novoj Batman igri, potvrđeno je na The Game Awards 2015 ceremoniji.

Kratak trejler koji je prikazan ne otkriva ništa osim već spomenutog, još jedna Telltale igra, ovoga puta sa Batman tematikom. Imajući u vidu reputaciju ovog studija i kvalitet njihovih naslova, to je verovatno sve što je i potrebno da znamo.





TRIBES: ASCEND DOŽIVEO NAJVEĆE PROMENE DO SADA

Hi-Rez Studios je objavio da je “niotkuda” izdao 1.1 patch za sopstveni multiplayer shooter koji je ujedno i najveći patch koji se ikada pojavio za ovaj naslov. Patch dodaje nove mape, nova oružja, menja balans kroz izmene na predmetima i ponašanju likova i još mnogo, mnogo toga, ali je jedna od najvažnijih stvari to što su, po njihovom priznanju, iz igre izbacili sve Pay-2-Win elemente.

Zbog toga, sve do sada obavljene kupovine su poništene i novac vraćen na račune igrača. Odnosno, vraćeni su Tribes Gold i XP. U slučaju da je neko kupio Ultimate Weapon Pack ili GotY ediciju, biće vam vraćeni na naloge, a ukoliko imate bilo koju količinu Tribes Gold na računu dobićete Ultimate Weapon Pack.

OVERWATCH SADRŽAJ POSLE LANSIRANJE IGRE ĆE BITI BESPLATAN

Blizzard je u novom developer intervju video klipu otkrio da će igra Overwatch nakon lansiranja dobijati nove mape i heroje, u šta nismo ni sumnjali. Međutim ono što je dobra vest, mape i heroji će biti besplatni.

Jeff Kaplan, jedan od glavnih na ovom projektu u Blizzardu je odgovarao na mnoga od često postavljanih pitanja u vezi igre, a video klip je objavljen na zvaničnom YouTube kanalu igre. Ako ste imali priliku da igrate betu i muče vas neke od nejasnoća, savetujemo vam da pogledate video.

Overwatch zatvorena beta se završila tokom decembra. Vraćiće se u toku januara ali Blizzard još nije saopštio više detalja.



NINTENDO NX ĆE BITI PROIZVEDEN U 12 DO 16 MILIONA PRIMERAKA U 2016?

Prema podacima do kojih je došao Digi-Times, Nintendova sledeća konzola koja će se pojaviti u 2016-oj godini i koja je za sada poznata pod kodnim imenom NX će biti isporučena na tržište sledeće godine u količini između 12 i 16 miliona primeraka.

Ako su ovi navodi tačni, Nintendo očigledno ima poverenje u svoj sledeći sistem koji bi samo u prvoj godini prema ovim navodima trebalo da prestigne količinu do sada isporučenih Wii U konzola koja je nešto ispod 11 miliona za tri godine.

Nintendo NX će se prema očekivanjima sastavljati u kineskom gigantu Foxconnu, kao i prethodne konzole ove kompanije.



ACE COMBAT 7 STIŽE NA PS4

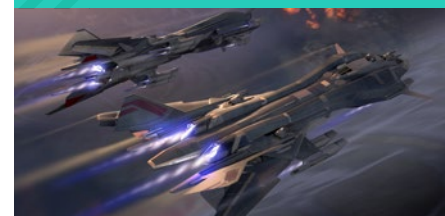


Sony je objavio da Namco Bandai radi na sledećoj igri u čuvenoj Ace Combat franšizi koja će se zvati Ace Combat 7 i koja stiže ekskluzivno za PlayStation VR.

Za sada nije objavljeno više informacija i još uvek na znamo kada će se igra pojaviti na tržištu, mada to isto možemo da kažemo i za sam PlayStation VR koji je najavljen za prvu polovinu 2016 ali još uvek ne znamo precizniji datum.

Ace Combat franšiza inače traje već preko 23 godine a poslednji naslov koji je izašao je bio Ace Combat Infinity i to za PlayStation 3 pre godinu i po dana kao free to play naslov.

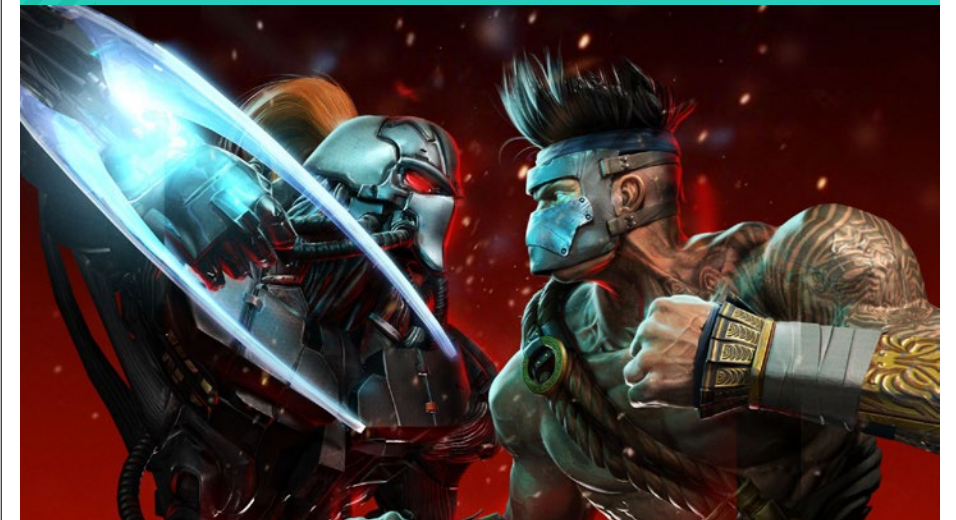
STAR CITIZEN PRIKUPIO 100 MILIONA DOLARA



Episka svemirska simulacija iz studija Krisa Roberta nastavlja da probija rekorde kao najpopularniji naslov finansiran od strane komune. Roberts Space Industries je izdao obaveštenje da je za igru do sada sakupljeno tričavih 100 miliona dolara, gotovo trostruko više od iznosa koji je svojevremeno bio naznačen kao poslednji cilj Kickstarter kampanje, a da je igru novčano podržalo više od jednog miliona igrača. Poređenja radi, razvoj Grand Theft Auto 5 je koštao svega deset miliona više.

Čini se da Star Citizen napreduje nezaustavljivo i da će vrlo lako stići u sam vrh najskupljih video igara svih vremena pored toga što će i biti izuzetno velika igra. Nedavno je objavljena i vrlo impresivna gameplay montaža u kojoj smo mogli da vidimo dokle su Kris Roberts i kompaniji stigli sa razvojem.

GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION I KILLER INSTINCT IPAK STIŽU NA PC



Prošlo je sigurno više od pola godine od kako je predstavnik Microsoftove gaming divizije, Fil Spenser, najavio da će kompanija skrenuti više pažnje na PC izdanja. Tom prilikom je otkriveno da će rebootovana tabačina Killer Instinct biti izdata na PC-u, kao i Gears of War: Ultimate edition, remasterovani originalni Gears sa svim do sada objavljenim ekspanzijama. GoW se u međuvremenu pojavio na Xbox One, ali od PC verzije nije bilo ni traga ni glasa.

Microsoft ipak nije odustao od “podrške” za svoje PC gaming odeljenje i posle duže pauze konačno su otkrili, šturo porukom na Twitteru doduše, da je Gears of War Ultimate i dalje na putu za PC i da ga možemo očekivati tokom prvih nekoliko meseci 2016. godine. Igra će najverovatnije biti Windows 10 ekskluziva, ali neće imati framerate lock i podržavaće rezolucije ekrana i do 4k. Što se tiče Killer Instinct, ne zna se okvirni datum izlaska, sem da će najverovatnije biti kada bude počela sezona 3.

NI NO KUNI 2 ZA PS4



Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom je zvanično potvrđen kao PlayStation 4 ekskluziva.

Na nastavku PS3 RPG hita koji je izašao pre 5 godina ponovo radi japanski studio Level-5 i ponovo u saradnji sa proslavljenim filmskim studiom za animaciju Studio Ghibli.

Ovoga puta je u glavnoj ulozi Evan, mladi kralj na kome je da kraljevstvo izbavi iz misteriozne tame koja ga je progutala. Igra u prvom trejleru izgleda apsolutno prelepo, na nivou Ghiblijevih filmova.

TUŽIO BETHESDU JER JE NAVUČEN NA FALLOUT 4



Ponekad naidemo na vesti zbog kojih dobro pogledamo na kalendar da bismo se uverili da nije 1. april. Naime, dvadesetomogodišnji Rus iz Krasnojarska tvrdi da je navučen na Fallout 4. Bethesda postapokaliptični RPG ga je navodno toliko obuzeo da je zaboravio da ode na posao pa je popio otkaz, napustila ga je supruga, prestao je da se vida sa prijateljima, oslabio jer je vrlo malo jelo...

Podigao je tužbu protiv izdavača igre i firme Softklab koja se bavi lokalizacijom igara za rusko tržište jer nisu naznačili da je igra toliko adiktivna da će mu uticati na zdravlje. Kao naknadu za svoju tronedeljnu zavisnost od igre traži pola miliona rubalja što je oko 7000 američkih dolara. Ostaje da vidimo kako će se ova priča razvijati, a sigurno će biti izazov za ruski pravosudni sistem.



45 DANA, NAGRADA!

DOŠLO JE VREME U GODINI ZA POKLONE, A MI NE DELIMO JEDAN VEĆ 45!

Svakog dana do kraja januara poklanjamo po jednu gamersku nagradu, od majica i kačketa do igara i hardvera. Imamo najvrednije nagrade do sada među kojima su Logitech G402 miš, Logitech mehanička G910 tastatura i Playstation 4 konzola!

NE PROPUSTITE ŠANSU DA OSVOJITE PLAYSTATION 4!

Nagradna igra je već počela, sve detalje možete naći na našem sajtu play.co.rs

play!
z i n e

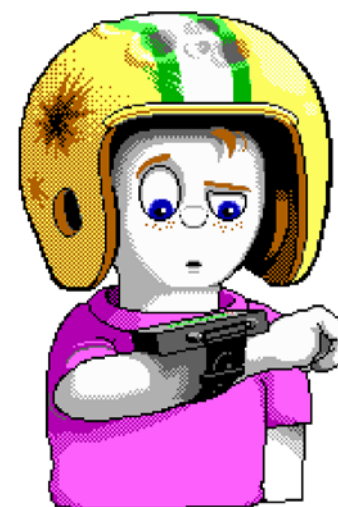


play! 45 DANA - 45 NAGRADA!

SREĆAN 25. ROĐENDAN, GOSPODINE K

Kasnim koji dan, ali šta je dan za četvrt veka...

U stara dobra vremena, dok se nije sve izmešalo i dok se znao neki red, Nintendo je imao Maria i to je bilo to. Srž 2D platformi je stanovala u sivkastoj kutiji. U istoj kutiji bili su crvena kapa, par brkova i plave tregerke italijanskog vodoinstalatera. Tome ništa nije moglo ni da prismrdi - kontrole su se idealno odazivale, novčići su iskakali, protivnici su lenjo hodali po ekranu, ali baš kako treba, dok su fizika i inercija likova sa ekrana slali svoje nežne električne pipke i milovale našu mišićnu memoriju. D-pad je bio prirodni produžetak palca, pa a, pa b, pa a...



Žutokljunci će reći "pa ubrzo stigao je Sonik". Eh ti žutokljunci, znaju samo ono što im servira televizija. Mesecima pre nego što je plavi jež na amfetaminima otpočeo rat koji se ne može dobiti, PC, ali i svi mi, dobili smo svog heroja - idealni amalgam dečjih snova, strahova, hrabrosti, avanture i kul faktora. Tako nešto je moglo uspeti samo i jedino na toj platformi, platformi koja će kasnije izroditi gospodarsku igračku rasu. Šerif, diskete, epizode i dva slova - oh ta dva slova - i d.

Ljudi, pa ko nije želeo pogo štap? Ko nije želeo pravu, pravcatu kacigu? Ko nije želeo digitalni sat? Hej, pravi digitalni sat na kome može da se igra pong! Tog 14. decembra 1990. godine, iz kuhinje koja će svojim receptima rušiti 2d i zidati 3d zidove, izrodio se mladić ozbiljnog porodičnog stabla - rodio se Vilijam Džozef Blazkovic Drugi.

Neki ga znaju kao Billy Blaze. A za neke je on zauvek Commander Keen.

Hvala ti za sve snove.



TOP IGRE U 2015.



Aleksandra Đurišić

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Kreatori Witcher serijala su opet uspjeli da prevaiđu sami sebe i poboljšaju već dobru pricu, gameplay i dizajn i donesu nam jednu od najboljih igara ikad napravljenih. Witcher 3 je igra koju možete da zaigrate a da niste dotakli ni prošle igre i knjige po kojima su napravljene i odmah da se ubacite u priču bez osećaja kao da ste nešto propustili. Ako volite epsku fantastiku, avanturu i ubijanje monstruma iz mitova onda je ovo igra za vas.

SOMA

Kreatori Amnesia the dark descent su ponovo uspjeli da naprave fenomenalnu igru koja, pored toga što će vam dati fobiju od morskih dubina, će vas naterati da donosite teške odluke i razmišljate o svojim akcijama. Perfektan balans gameplaya, priče i atmosfere nijednom ne guši igrača što ne uspeva svaka igra da izvede. Tema priče nije posebno originalna, ali je zato ovde je maestralno iskorišćena da je čini unikatnom i na taj način ponovo originalnom.

MASSIVE CHALICE

Ako vam se svideo Xcom enemy unknown i nestrpljivo očekujete Xcom 2, onda je ovo igra za vas. Massive Chalice je praktično Xcom Fantasy edition sa dovoljno novih i unikatnih načina da vam ubije vojnike i neprijateljima zbog kojih ćete stalno morati da me menjate taktiku kako biste preživeli. Naravno, pošto je ovo Double Fine produkcija, igra ima jako dobru priču sa značajnim izborima od kojih zavisi da li će vaš omiljeni vojnici poginuti, dobiti specijalno oružje ili će vam jednostavno promeniti boju kose svih vojnika.



Bojan Jovanović

ROCKET LEAGUE

Igra koja se pojavila bez ikakve pompe i osvojila srca i ekrane igrača širom sveta. Rocket League je jedan od najjednostavnijih naslova ove godine, igra koju ćete naučiti da igrate za par minuta a provesti mesece učeći sve cake koje postoje. Prava mala zaraza - posle svakog odigranog meča odmah ćete čekati red za još jedan, pa još jedan... sve dok ne pogledate kroz prozor i vidite da je uveliko svanulo.

UNTIL DAWN

Until Dawn je za horor igre isto što i Cabin in The Woods za filmove, meta-igra koja istovremeno glorifikuje i pravi sprdnju od tinejdžerskih horor filmova. Pritom i igra gde najbolje osećate posledice svojih odluka kada likovi počnu da vam ginu na najbizarnije načine. Šteta je što je ostala PS4 ekskluziva, zaista bi svaki horor fan trebalo da je makar isproba.

HEROES OF THE STORM

Multiplayer kom sam se ove godine vraćao redovno i to kao neko ko nije naročit ljubitelj MOBA žanra. Blizzard je sa Herojima uspeo da srž žanra spakuje u format gde partije traju dovoljno dugo da ne postanu agonija, smestio je na raznolike mape i uneo dovoljno promena da sa igra istakne u žanru koji svakoga dana postaje sve veći.



METAL GEAR SOLID 5
THE PHANTOM PAIN

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Od kada sam video prvi trailer na E3-u, znao sam da će biti odlična igra. I posle 60 sati igranja, moje mišljenje o istoj se samo poboljšalo. A priči još nije kraj. Sa razlogom igra godine po mišljenju mnogih.

METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

Kraj jedne ere, kraj jedne dugogodišnje saradnje. Dosta krajeva je vezano za ovu igru. Vrhunska grafika, super gameplay, ali rupe u priči su razlog što je ova igra kod mene na drugom mestu.

SUPER MARIO MAKER

Lik koji je obeležio živote mnogih sada je dobio igru gde možete da kreirate izažove za prijatelje. Posle gomile kreiranih svetova i nivoa još uvek mi nije ponestalo ideja i volje da kreiram nove i zabavim se igrajući tuđe.



KILLING FLOOR 2

Kao veliki ljubitelj originalnog naslova, KF2 je igra koju sam baš iščekivao. Poboljšana grafika, nove klase i novi protivnici su ono što su igrači želeli. A i moram da priznam da me je Tripwire prijatno iznenadio kad je u novom update-u vratio jednog od bossova iz prvog dela.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

Da budem iskren, igra me je dovela do granice ludila više puta, verovatno jer sam je igrao na PS4, a nisam navikao da igram pucačine na konzolama. Ali i pored toga, igra nagrađuje dobru koordinaciju sa saigračima jer u suprotnom ste osuđeni na propast. Grafika je vrlo dobra, zvuk fenomenalan, kao i mehanika. Napraviš malu rupicu u zidu i ubiješ neprijatelja u susednoj sobi!

MAD MAX

Mad Max čoveče! Igra koja ti daje slobodu da se zezaš po mapi u svom automobilu koji možeš da poboljšavaš i pritom napraviš nezaustavljivo borbeno vozilo. Oslobađanje teritorija od brutalnih bandita je nesto u čemu dodatno možete uživati jer je mapa velika, ali me je u startu kupio postapokaliptični svet. Uostalom, kakav bi to Mad Max bio da radnja igre nije smeštena u postapokaliptičkom svetu?



Ivan Danojlić



Lazar Marković





Luka Komarovski

HEROES OF THE STORM

Blizzard je odavno merkao prenatrpani teren MOBA igara, poznato je još od prvih nesuglasica oko DOTA imena i legalnih bitaka koje je ova kompanija vodila. I konačno je ove godine Blizz objavio svoj MOBA naslov, Heroes of the Storm. I uspeći su da, iznova, redefinišu žanr ili bolje rečeno, odvedu ga u jedan neistraženi teren. Teren bez predmeta, teren u kojem partije traju po 15-20 minuta i teren sa različitim scenarijima i zadacima na mapama. Sve to upakovano fino, na Blizzard način. Za one koji vole MOBE ali ne mogu da izdvoje po sat vremena za jednu partiju Dote ili Lola, idealna solucija.

ROCKET LEAGUE

Poruka koju uspeh Rocket League sa sobom donosi je višestрана. Prvo, postoje i dalje originalne i malo manje originalne ideje koje se uspešno mogu realizovati čak i u 2015 godini. Drugo, i dalje mali timovi niotkuda mogu napraviti kvalitetnu igru i zapaliti masu. Treće, možda i najvažnije, kao "životna poruka" je da ne odustajete ako ne uspete prvi put. Rocket League tvorcima su to dokazali time što nisu odustali nakon što im skoro potpuno identična igra nije uspela pre nekoliko godina. Prepakovali su je, osmislili bolji naziv, malo doterali mehaniku, obezbedili bolju promociju i - uspeći! Ono što je važno za nas kao igrače je da je Rocket League sjajan kompetitivni naslov za solidnu zabavu sa društvom, online ili u lokalu.

UNTIL DAWN

Originalno, smelo, bez puno očekivanja Until Dawn se pojavio i "objasnio". Sastavljeni su svi horor klišeji, sve tinejdž drame u jednu video igru, a ipak sve je uklopljeno tako da jednostavno funkcioniše i drži vas uz PlayStation 4 sve do završetka. To što vaš izbor određuje koliko će aktera igre preživeti do zore znači i da igra poseduje veliku vrednost ponovnog igranja jer daje opciju da vidite različite završetke i proverite "šta bi bilo kad bi bilo". I još jedna veoma važna stvar - Until Dawn je jedna od onih igara koju možete predložiti za zajedničko igranje lepšoj polovini i njoj će se sigurno dopasti. Eto makar jednog perioda kada vam neće zvcati kako "samo sedite ispred računara" (ali pssst, neka to bude naša tajna!).



Luka Zlatić

HEROES OF THE STORM

Igra koju sam sigurno najviše igrao ove godine. Vrlo zabavan osvrt Blizzarda na MOBA žanr, koji me je kupio pre svega zato što izbacuje gomilu iritantnih i napornih mehanika, a svodi se na čistu zabavu. Plus što ubacuje sitne samo sebi svojstvene zanimljivosti i raznolike mape. Avaj i HotS pati od horde toksičnih likova koji iritiraju sopstvene saigrače, pa se partije ponekad pretvore u chatroom za teže slučajeve. Osim toga, svaka preporuka.

STAR WARS BATTLEFRONT

SWBF nije najbolja pucačina ikada, SWBF nikada neće biti e-sport, SWBF ne pruža dovoljno zadržaja za svoju cenu (naročito sa uračunatim seasons passom)... Ali SWBF jeste Star Wars i jeste zabavan. Savršena igra u koju je moguće ući u svakom trenutku, uleteti na neku mapu, odigrati neki spektakularan okršaj, ili neki potpuno nebitan u kom ćete izginuti u beskraj, pritom pucajući gore od najgorih Troopera iz originalne trilogije, a zatim zadovoljni izaći iz nje i nastaviti dalje.

KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

Bez konkurencije najzabavnija nova ideja, koja je pritom i sjajno realizovana. Pokušavate da demontirate bombu, koju morate da opišete društvu, dok oni čitaju uputstvo za demoniranje i daju vam savete. A zatim menjate uloge, prelazite na teže bombe... Igra je besmisleno zabavna i jako zanimljiva od prvih koraka kada niko ne zna šta priča i šta čita, pa sve do toga da vam bombe na kraju predstavljaju problem čak i kada imate savršeno uigran tim. Toliko je zabavno, da je zabavno čak i gledati klipove ljudi koji igraju, što inače nije zabavno... Bar meni...



SUPER MARIO MAKER

Naravno da samo Nintendo može da napravi level editor koji će mi biti na GOTY listi. Apsolutno obavezna igra u kolekciji svakog ljubitelja 2D Mario platformi

STAR WARS: BATTLEFRONT

Prilično siromašna igra po količini sadržaja, koja da nema Star Wars settinga, svakako ne bi bila na mojoj listi. Ali ima SW settinga. A moram da priznam i da mi prija da u nekom online shooteru zapravo budem dobar. Koliko god ljudi pričali da im je Battlefront casual igra, meni je Battlefront pre toga zabavna igra!



BLOODBORNE

Sve što je nedostajalo duhovnim prethodnicima ove igre, ovde je nadoknađeno. I kakva je samo eksplozivna smeša nastala! Igra gotovo lepljive atmosfere, prepuna tenzije sa stilom, Bloodborne prosto pleni svime što ima da ponudi. Igra na kojoj stasavaju iskusni gejmeri? Što da ne!



Marko Narandžić



METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

Koliko god imao zamerki na ovaj naslov, a imam ih milion i jednu, činjenica je i da sam u igri proveo sto plus sati. Gameplay je jednostavno previše dobar! Da on nije najbolji koji je serijal ikada video, MGSV:TPP bi bio tako daleko od moje top 3 liste za proteklu godinu.

Milan Živković



METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

Bez obzira da li ste razočarani ili oduševljeni petim nastavkom kulturnog serijala, sigurno je da niste ostali ravnodušni. Ovaj do kraja neispolirani dijamant, plenio je pažnju svojom genijalnošću na mnogim poljima, i svakako ostavio jedan od najjačih pečata što se tiče utisaka, za gejming godinu 2015

ORI AND THE BLIND FOREST

Kakav koktel nostalgije genijalnosti i mogućnosti današnjeg hardvera. Kakav dizajn, kakva priča i prezentacija. Kakva igra. Ori and the Blind Forest je bez sumnje najjača igra ovog žanra za 2015. a i malo šire





Nikola Savić

PILLARS OF ETERNITY

U godini kada su se pojavili takvi RPG naslovi kao što su The Witcher 3 i Fallout 4, moj izbor pada na Pillars of Eternity. Jedna od prvih i ključnih igara u rađanju RPG rensanse, koja nam je donela puno kvalitetnih oldskul rpg igara, svakako zaslužuje da se nađe ovde. I mada je imala svojih mana i tu i tamo ponekog razočaranog fana, igra je uglavnom uspela da deliveruje ono što je obećala. Vrhunska muzika, prelepa i detaljna 2d grafika, bogat novi svet za istraživanje, kompleksan sistem, izazovne i zahtevne bore, a sve to spakovano u dobrim 80-90 sati sadržaja. Nostalgija at its best.

SOMA

Igra koju smo čekali godinama, pravljen od strane majstora svog zanata zvanih Frictional Games, zaslužnih za najbolja gejming horor remek-dela zvana Amnesia i Penumbra. I mada ne tako strašna kao pomenuti dvojac, igra je do sada najbolji i najzaokruženiji proizvod ovih talentovanih ljudi. Atmosfera koju možete brusiti testerom, fenomenalno dizajnirana podvodna stanica i priča koja ne ostavlja ravnodušnim, sve skupa čine jedno od najboljih igračkih iskustva ove godine.

STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID

Poslednja ekspanzija Sc2 trilogije je pošteno „zaradila“ svoje mesto mojoj listi. Sjajna kampanja sa možda i najboljom pričom od svih Sc2 igara, soundtrack „za oskara“, gomila novih modova poput co-op misija i Archon moda. Developeri Sc2 su konačno počeli da slušaju svoje fanove i vode StarCraft u pravom pravcu, sa puno novina i kvalitetnih promena koje teže da sc2 naprave igrom kakvu igrači ali i sam StarCraft 2 zaslužuje da bude. Samo se nadamo da nije previše kasno.



Petar Vojinović

THE WITCHER 3: WILD HUNT

CD Projekt Red je definitivno nadmašio samog sebe novim Vešcem. Veća mapa, interesaniji kvestovi, lepša grafika, bolja muzika - svaka stavka je komparativ u odnosu na prethodne delove. Savršena igra ne postoji ali je TW3 vrlo blizu ovog ideala

CRYPT OF THE NEGRODANCER

Fantastična igra sa toliko originalnih elemenata da je to nepojmljivo. Uostalom kome je palo napamet da je moguće spojiti igranje u ritmu pozadinske muzike i klasični dungeon crawler? Izuzetno jednostavna igra uz koju ćete (kvalitetno) potrošiti sate i sate vremena, a autor se ne seca kada je poslednji put u slast prešlušao ceo OST

TOTAL WAR: ATTILA

Posle katastrofe pod imenom Rome 2, Creative Assembly se odlično izvukao najnovijom igrom iz Total War serijala. Glavne zamerke od ranije (retardiran AI i bagovi) su ispravljene, a glavna kampanja ima ogroman replay value s obzirom na to da je skoro svaka nacija ili pleme priča za sebe. Isto važi i za Age of Charlemagne DLC koji po svom obimu može komotno da bude igra za sebe. Ovo definitivno znaci da ce moj top 3 za sledeću godinu sadržati Total War: Warhammer, osim ako se CA ne upuca u koleno. Opet.



GUILD WARS 2: HEART OF THORNS

Ekspanzija za MMO Guild Wars 2 koja sa sobom donosi ne samo novu priču i oblasti već i brdo novih stvari koje će držati stare igrače i zaokupirati ih u jurnjavi po starim i novim mapama sve do početka sledeće Living World sezone, a i duže.

TRANSFORMERS DEVASTATION

Kao nekome ko je odrastao na Transformers Generation 1 serijalu crtanih fimova, ovo je došlo kao apsolutno ispunjenje snova. Ovaj akcioni hack and slash od strane PlatinumGames konačno nam daje šansu da uživamo u pravom mlačenju i borbi Transformersa. Uz ovo možemo dodati i odličan soundtrack i muziku koji prate ovu igru.

PILLARS OF ETERNITY I WASTELAND 2 DIRECTOR'S CUT

Malo varam sa dva naslova ali oba apsolutno pokazuju da Classic RPG naslovi i dalje mogu biti odlični, relevantni i sa zanimljivim pričama i likovima koji će vas držati za računarom satima dok istražujete bilo novi fantasy svet Pillars-a, bilo postapokaliptičnu ruinu Wastland-a.

FALLOUT 4

Šta je bolje od open world igre u kojoj možete da izgubite stotinak sati? Ako je smeštena u nuklearnu pustoš, naravno! Novi Fallout je mnogima bio naslov koji su čekali cele godine i igra nije uopšte podbacila. Bethesda je sa Fallout 4 došla, videla i pobedila!

PRO EVOLUTION SOCCER 2016

Posle mnooogo godina PES je onakav kakvim ga pamtim sa PS2 - igriva i kvalitetna igra na kojoj sam rado provodio desetine sati. U mom društvu je najnovija verzija potpuni hit i sumnjam da će bilo koji drugi multiplayer moći da mi otme PES vreme. Barem dok ne dođe PES 2017.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Betmen je po prvi put stigao na PS4 i praši kao i uvek. Igra zbog koje ćete od oduševljenja ugraditi bet-signal na krov svoje zgrade. Ne znam samo kako je ikome bio dosadan Betmobil, meni se čini da sam se njim vozio duže nego bilo kojim vozilom u poslednjem Need For Speedu.

Stefan Mitov Radojičić



Stefan Starović





Autor: Bojan Jovanović

BETA



STREET FIGHTER 5

Next-gen mlaćenje

Posle nekoliko godina reizdavanja Street Fighter 4, Capcom je konačno spreman da poveća broj u nazivu ovog neuništivog serijala. Sredinom decembra smo imali priliku da testiramo beta verziju igre koja je veoma blizu onoga što ćemo videti u finalnoj verziji. Beta, treća po redu i poslednja, je trajala svega tri dana, tokom kojih se broj raspoloživih boraca povećavao do 16 koliko je i najavljeno za puno izdanje igre (tokom 2016. godine će biti dodato još šest likova kao DLC). Bio je dostupan minimalan pristup modovima igre, tako da smo mogli da igramo samo online 1na1 borbe za koje je potrebno unapred da birate likove kao i trening protiv AI protivnika.

Čini nam se da će ponuda boraca biti najkontraverzniji deo novog Street Fightera, jer će mnogim dugogodišnjim fanovima serijala biti čudno što nekih starih znanaca



“BIĆE PODRŽANO CROSS-PLATFORM IGRANJE IZMEĐU PC I PS4”

“MEĐU 16 BORACA NALAZE SE ČETIRI NOVA LIČA KOJA ODLIČNO DOPUNJUJU IZBOR”

uopšte nema ni u najavi. Iskreno, ni mi ne možemo da zamislimo Street Fighter igru u kojoj nema Sagata i E.Honde. S druge strane, četvoro novih likova su odličan dodatak postojećoj ekipi. Laura, Nicalli, FANG i Rashid donose zanimljive poteze i svaki od ovih likova ima veoma različit stil igre koji će se i svideti različitim igračima. Nama su se najzabavniji činili Laura i Rashid, naročito potonji koji ima poprilično all-around lepezu specijalki i sigurni smo da će biti popularan na turnirima.

Kao što je najavljeno, promenjen je sistem ultra napada tako da više nema ultra skale već umesto nje postoji V-trigger skala sa dva podeoka. Pritiskanjem tastera za jak udarac nogom i rukom aktivirate V-mod izabranog lika koji može da bude buff na napade ili specijalni udarac. Nema više ni fokus napada već srednji udarci za svakog od likova imaju drugačiju funkciju, najčešće mini counter udarac ili privremeno povećanu pokretljivost. Igrači su već pronašli probleme sa ovim potezom i to sa Ryuom, koji na ovaj način parira gotovo sve moguće napade, pritom sa lakim povratkom u borbu ukoliko promaši.

Ovo je prvi test igre koji je paralelno obavljen na Playstation 4 i PC-u, jedinom platformama na kojima će se igra naći u prodaji, barem na početku životnog veka. Pritom je bio i omogućeno cross-platform



igranje. Da li zbog prevelike navale igrača usled većeg broja pozivnica koje su kružile ili čudnom načina skidanja zakrpi kroz samu igru, Capcomovi serveri su sva tri dana bili na granici pucanja, sa velikim pauzama u radu bete. Mnogi igrači, među kojima smo bili i mi, tek trećeg dana su uspevali da nađu online protivnike, a i tada je dolazilo do prekida mečeva ili gadnih teleportovanja likova po ekranu. Iskreno se nadamo da će Capcom biti spremniji za lansiranje pune verzije igre ukoliko ne žele da vraćaju novac

hiljadama igrača koji ne mogu da pristupe osnovnim funkcijama igre.

Street Fighter 5 beta je na nas ostavila dvojak utisak. Sa jedne strane je standardno zabavan gameplay i novi likovi koji odlično dopunjuju već šarenolik roster, a sa druge su brojni problemi sa balansom i nestabilnost online servisa. Capcom ima pune ruke posla za kratak vremenski period do izlaska igre sredinom februara, na igru je očigledno potrebno uložiti još truda kako bi mogla da bude relevantna u godini kada se očekuju Tekken 7, Killer Instinct (PC izdanje), King of Fighters 14 i još nekoliko borilačkih igara.

RAZVOJNI TIM
Capcom

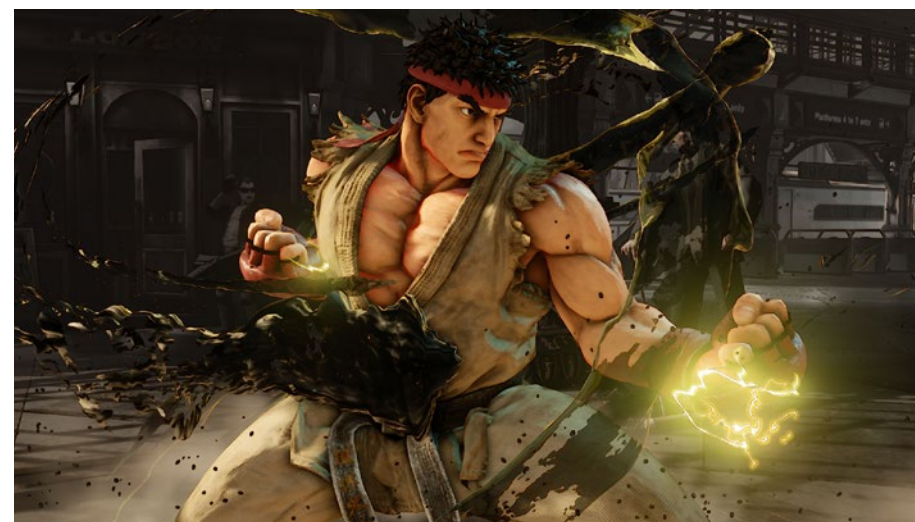
IZDAVAČ:
Capcom

DATUM IZLASKA:
Februar 2016

PLATFORME:
PC, PlayStation 4

TEST PLATFORMA:
PC

PRISTUP BETI
OBEZBEDIO:
CAPCOM





Autor: Miloš Hetlerović

BETA

WORLD OF TANKS

Tenkovi stižu na PS4

World of tanks je sada već globalni fenomen u domenu free-to-play MMO igara, a tim iz Wargaminga se sada priprema za lansiranje ovog naslova i za Playstation 4 konzolu. WoT za konzole nije novina, igrali smo ga već i na Xbox 360 i na Xbox One konzolama, ali verzija za Playstation 4 donosi i neke lepe novine pa vam prenosimo utiske s open beta vikenda koji je održan početkom decembra.

WORLD OF TANKS I KONZOLE

Naravno ovde je neminovno uporediti iskustvo koje smo imali na Playstation 4 konzoli sa onim na Xbox One i ranije Xbox 360. U suštini radi se o gotovo istoj igri – interfejs je isti, kontrole su iste, mape su iste, taktike i komunikacija su isti. Dakle ko god je probao već igru na konzoli neće imati nikakvih problema da se prebaci na Playstation. Ono što je interesantno



jeste da iako nije zvanično još potvrđeno Wargaming ima jednu web adresu i po jedan nalog za komunikaciju sa igračima na društvenim mrežama koji se zove World of tanks Console, što implicira da će nakon inicijalnog beta testiranja na Playstationu serveri za ova dva tipa konzola biti povezani i da će igrači moći da igraju jedni protiv

drugih, što zdušno podržavamo. Pogotovu što je WoT za Xbox u međuvremenu otkad smo ga mi testirali poprilično uznapredovao i sada ima skoro sva vozila koja se nalaze i u PC verziji igre pa je samim tim dosta interesantniji.

Dve su velike novine koje stižu na



Playstation – prva je svakako poboljšana grafika, prosto svi vizuelni detalji izgledaju poprilično bolje nego i na Xbox One konzoli, a pogotovu u odnosu na PC. Naravno tu su i promene vremenskih prilika, kiša, sneg, dan i noć i slično, nešto što je za sada i dalje ekskluzivno samo za konzole. Ono što je nas još više

“WORLD OF TANKS ZA PLAYSTATION 4 JE ZAISTA POTPUNO FREE-TO-PLAY IGRA”

obradovalo jeste što je World of Tanks za Playstation 4 zaista potpuno free-to-play igra. Naime nema potrebe plaćati neke pretplate na Playstation servisima da biste skinuli igru kao što je to slučaj za Xbox One konzolom. Tu ponovo apelujemo na Microsoft da odustane od svog uslovljavanja u tom smislu jer je očigleno da sam Wargaming nema nikakav problem da igru ponudi potpuno besplatno a da kasnije zarađuje na mikrotransakcijama. Iako je ovo za sada bio samo open beta vikend uveravanja su da će ovakav status ostati i kada se igra zvanično pojavi.

Za sam test su obezbeđene i neke interesantne nagradice pa je tako svako ko je učestvovao dobio posebno ofarban TIE6 tenk, ali i M-22 Locust koji je u čast 20 godina lansiranja originalne Playstation konzole dobio potpuno srebrnu „kamuflažu“ sa šarenim znakom sa strane. Naravno na njihovom sajtu su aktuelni i pre-order paketi ako biste voleli da uzmete i neki premium tenk po povlašćenim uslovima.

RAZLIKE U ODNOSU NA PC VERZIJU

Sve što smo rekli kada smo opisivali i Xbox One verziju i ovde stoji – najveći problem svakom igraču koji je igrao WoT na PC-u je svakako navikavanje na kontrole na konzoli. Pritom deluje da je ovaj sistem dodatno unapređen pa iskusniji igrači mogu primetiti da se nišan uradi „snap“ na najbliži tenk kada pucate na njega što olakšava posao, pogotovu kada tek počinjete da igrate, ali nismo uspeli da istestiramo kako ovo funkcioniše u bitkama viših nivoa gde je potrebno gađati i weak spotove tenkova, to ostaje da se vidi za neki od narednih testova.

Bitna stavka jeste i taj komfor koji donosi konzola, možete da se zavalite u fotelju, uzmete džojped u ruke i igrate na veliku ekranu i zaista uživate u fantastičnoj grafici koju donosi Playstation 4. U tom smislu treba imati u vidu da je grafika bolja i od najboljih setovanja na PC računaru, a pritom



“GRAFIKA JE BOLJA I OD NAJBOLJIH SETOVANJA NA PC RAČUNARU”

sama konzola košta značajno manje od dobre gaming mašine, naravno ako možete da se naviknete na kontrole.

KADA DA GA ZVANIČNO OČEKUJEMO?

Za sada još nema najave kada će World of Tanks zvanično doći na Playstation 4, ali je najavljeno da će u toku januara sigurno biti bar još jedan open beta vikend. Tako da ako

ste zainteresovani za ovako nešto možete već sada staviti igru da se skine i onda samo sačekati da prorade serveri. Kada se to desi možete se igrati potpuno besplatno!

RAZVOJNI TIM

Wargaming

IZDAVAČ:

Wargaming

DATUM IZLASKA:

TBA

PLATFORME:

PlayStation 4

URONITE U VAŠE *STAR WARS*TM PS4TM FANTAZIJE

*STAR WARS*TM
THE FORCE IS STRONG WITH
PLAYSTATION

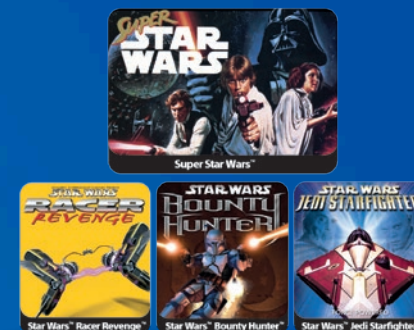


PlayStation Plus
Play online multiplayer with
PlayStation Plus

PLAYSTATION[®] EKSLUZIVNI PAKET

*STAR WARS*TM
CLASSICS

UKLJUČUJE VAUČER
ZA 4 IGRE!*



* Vaučer dolazi samo uz PS4 pakete.

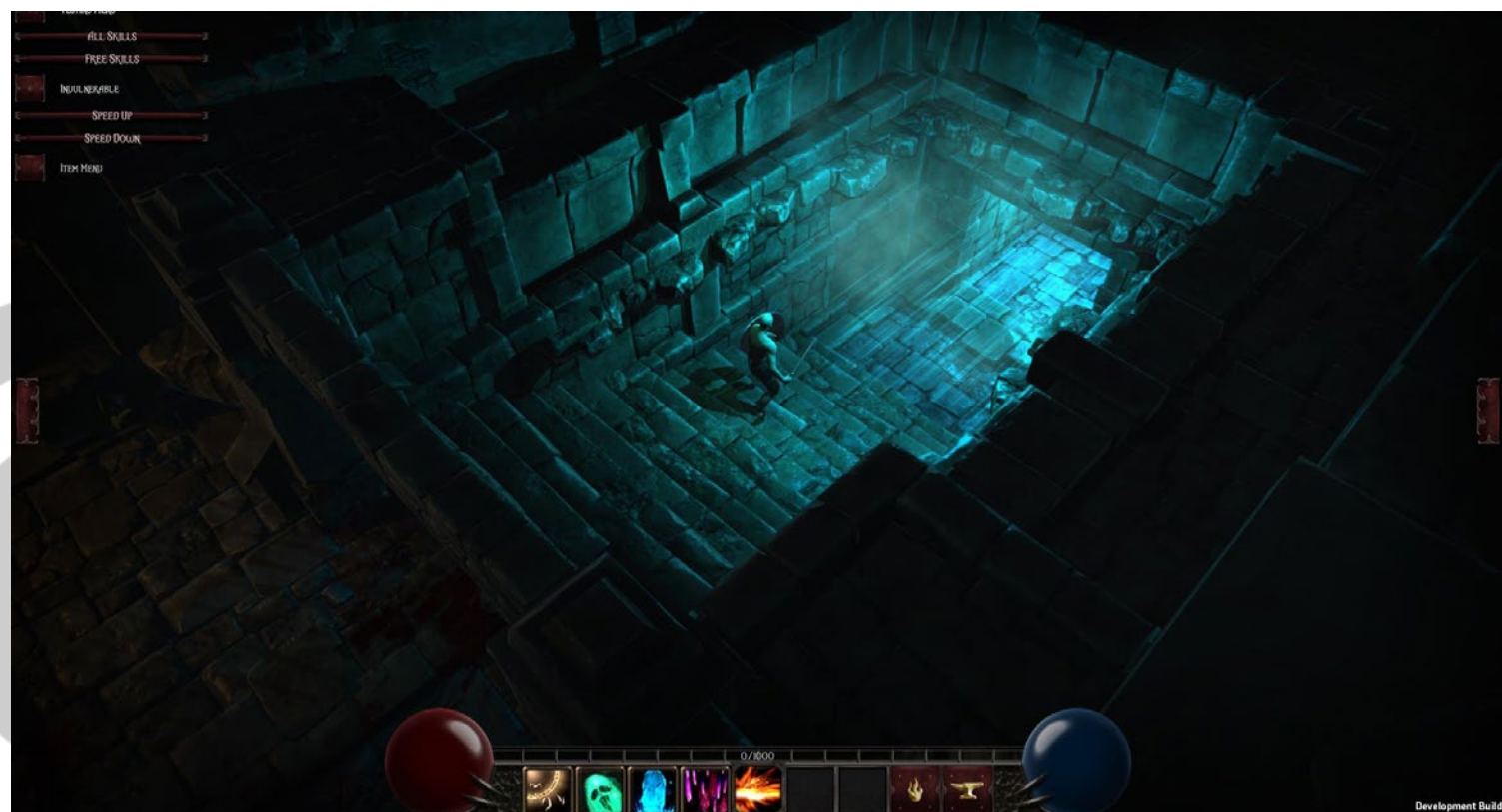
OUT
NOW





Autor: Bojan Jovanović

STEAM EARLY ACCESS



Sunken

U dubinama tamnice

Akcioni RPG-ovi, poznatiji kao Diablo-like igre, generatori karpalnog tunela na kažiprstu (barem dok ne otkrijete da samo možete da držite pritisnut levi taster), igre su koje nas neverovatno lako uvuku u svoje svetove i zaradni gameplay. Diablo

i Torchlight su suvereni kraljevi žanra, ali u poslednje vreme vidamo sve viši igara koje idejama i dizajnom nude nešto drugačije iskustvo. Jedna od takvih igara dolazi iz domaćeg studija Hit The Crow i od nedavno je dostupna na Steamu u okviru Early Access.

Seckaćete & mlatiti u ulozi neimenovanog čoveka koji prolazi kroz svojevrni lični pakao. Svaki nivo ogromne tamnice predstavlja jedan od grehova i tematski se razlikuje po protivnicima, dizajnu i konačnom bossu. Igra se dosta oslanja na svoju teskobnu atmosferu i postavljanju igrača u ulogu osobe koja luta po bespućima gde su monstri iz svakog ugla. Priču ćete otkrivati najviše istraživanjem mračnih kutaka tamnice u kojima su rastrkani spisi i beleške likova iz ovog nadrealnog sveta. Za razliku od



“MALO DRUGAČIJI AKCIONI RPG IZ DOMAĆE KUHINJE”

mnogih igara iz žanra nećete biti zasipani opremom od svakog generičkog protivnika već ćete polako napredovati.

Jedna od glavnih karakteristika ovakvih igara je skupljanje opreme, taj slatki loot koji ostaje iza pokorenih čudovišta. Lootovanje je, naravno, prisutno i u Sunkenu, s tim što ćete uglavnom skupljati razne materijale od kojih možete da pravite nove delove opreme ali i magije. Igra nema hub kao recimo Diablo, već ćete morati da na pronalazite mesta na mapi gde su nakovnji za kraftovanje. Mapa, nažalost, nije bila dostupna u verziji igre koju smo imali priliku da probamo. Svet igre se ne generiše nasumično tako da ponovno prolaženje uvek ide brže nego prethodno, a ono što će se uvek menjati su čudovišta i predmeti koje ćete dobijati njihovim ubijanjem. Iskreno, nedostatak mape nam nije bio naročit problem jer je struktura nivoa dovoljno jasna da se nismo nijednom izgubili.

Nekoliko napomena pre nego što se odlučite da li je ovo igra za vas. Težina joj

varira. Prvi nivo je bio boza za našeg ratnika sa sekirom, potrošili smo svega dva napitka za lečenje i to samo jer smo se unosili u lice bossu. Već sledeći nam je zadavao muke jer se čini da protivnici koji imaju dalekometne napade nešto jače udaraju nego ostali. Ukoliko poginete, igra vas vraća na sam početak, resetuje vam lika i njegov inventar, a jedino što ostaje su skillovi koje ste naučili. Poprilčno surova težina, nešto što lako može da se poredi sa igrama iz Souls serijala. Za sada nema ni izbora klase već ćete se fokusirati na borbu prsa u prsa kao ratnik. Jedna zanimljivost je da će igra u finalnom izdanju imati i kompletan prevod na srpski. Sunkenu je tek počeo svoje putešestvije na Steam Early Access-u, put koji neće biti kratak, ali nam iz do sada viđenog deluje da neće biti obasut trnjem. Momci iz Hit The Crow imaju zanimljiv projekat koji je sam po sebi impresivan, pokazali su da imaju talenta, a kroz naredni period verujemo da će biti još bolji. Igra jeste možda previše hardcore da dostigne širu publiku koja je igrala slične naslove i to je trenutno jedina ozbiljna zamerka koju imamo.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5
GPU: Geforce GTX760 ili Radeon R9 270
RAM: 4GB
HDD: 2GB

PLATFORME

PC

RAZVOJNI TIM

HIT THE CROW

IZDAVAČ

HIT THE CROW

CENA

10€

OFFICIAL WEBSITE

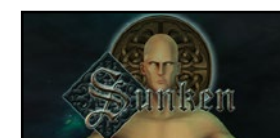
SUNKEN-GAME.COM

DATUM IZLASKA

EARLY ACCESS 03.12.2015.

STEAM LINK

STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/405960



STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Izazovnije od tipičnih Diablo klonova
- ✓ Interesantan lore
- ✗ Pogibija resetuje sav progres u igri
- ✗ Nema mape

EIPIXCON

2015

EIPIX PROSLAVIO 10. GODINA POSTOJANJA

Kompanija Eipix Entertainment koja postoji od 2005. godine, na sada već tradicionalnom EipixCon okupljanju koje organizuju krajem godine, proslavila je deset godina postojanja. Ovoga puta je događaj bio otvoren i za predstavnike pojedinih medija, među kojima smo imali zadovoljstvo da se i mi nađemo.

Kao kompanija koja je imala velikih uspona i padova u prvim godinama postojanja, a od kada rade sa izdavačkim partnerom Big Fish Games developer koja se rapidno širi i raste, iz Eipixa se nisu previše zadržavali na pričama iz prošlosti. EipixCon je protekao u znaku sadašnjosti a još više budućnosti.

Mirko Topalski, prvi čovek kompanije, predstavio je dostignuća firme i buduće planove. Osim da vodi kompaniju, Mirko je pokazao da zna da vodi i ceo program Eipixcona, sa interesantnim segmentima

koji su na momente imali gotovo elemente stand-up komedije.

Iako je ton bio lagan i opušten, teme su bile prilično ozbiljne i ambiciozni planovi kompanije. Eipix je narastao u game developera koji zapošljava preko 350 ljudi i koji je u toku 2015. izbacio čak 24 HOPA naslova. Da, dobro ste pročitali, Eipix je u 2015-oj, po jednu HOPA igru u proseku pravio za 15 dana!

Da li zato što su u okviru svog žanra dostigli vrhunac i postali najproduktivniji HOPA developer na svetu, ili zato što su željni novih izazova, vrlo jasno se vidi i da su Eipixovci željni novih izazova. Casual mobilne igre, ili kako po biznis modelu kome pripadaju oni vole da ih zovu free-to-play, već duže vreme jedan su od izazova u koji se kompanija upušta. Njihova match 3 igra koju smo imali priliku da oprobamo na GameUp događaju u Beogradu, još uvek nije zvanično objavljena. Čeka se pravi

trenutak, a da li je voz za još jednu match 3 igru već protutnjao ili ne, najbolje će pokazati tržište.

Planovi kompanije za ulazak na nova tržišta ovde se međutim ne završavaju. Strip, animirani filmovi, igre potpuno drugačijih settinga od HOPA - sve su ovo često spominjani pojmovi u toku EipixCona. Za neke od ovih projekata nam deluje da nećemo još puno morati da čekamo da bi ih videli na tržištu, a neki od njih su nas i zaista zaintrigirali...

Glavni utisak koji smo poneli sa EipixCona su velike i raznovrsne ambicije Eipix-a, kompanije koja za realizaciju svojih velikih planova, ima veru u domaći talenat. „Da budemo pored Novaka Đokovića nešto za šta će ljudi u svetu vezivati ime Srbije“, reči su Mirka Topalskog. Ne baš mali cilj, ali po onome što smo imali priliku da čujemo i vidimo na Eipixcon-u, sačekaćemo pre nego što kažemo 'ne' dostižan.

Digital

MAGAZINE

U PRODAJI
SVAKO
PRVOG
U MESECU





Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

play!

When in doubt – C4!

JUST CAUSE 3

U godini kada smo videli možda i najviše open world video igara nego ikada, primetili smo trend izdavača visokobudžetnih igara da polako ali sigurno prelaze na ovakvu formu kada prave virtualne svetove. Naravno, nije svaka igra pogodna za ovakav tretman niti svaki developer zna kako da ponudi dovoljno razonode igračima kako im veliki svetovi ne bi delovali prazni i, još gore, dosadni. Studio Avalanche je kroz Just Cause serijal pokazao da su majstori eksplozivnog gameplaya u otvorenim svetovima, ali su nas malo zabrinuli donekle repetitivnim Mad Maxom ranije ove godine. Ipak, nismo odoleli da sa oduševljenjem zaigramo Just Cause 3.



Ponovo ste u ulozi neuništivnog Rika Rodrigeza, borca za pravdu i oslobodioca potlačenih država koji tu istu pravu sprovodi dizanjem svega u vazduh. Šest godina nakon događaja iz Just Cause 2 vraćate se u rodno mesto Mediči koje je pod diktaturom Sebastiana Di Raveloa. Udružujete snage sa lokalnim pokretom otpora, naoružavate do zuba i tu počinje opšti haos. Uvodna sekvenca je maestralna, od obrade pesme Firestarter benda Prodigy u stilu rok balade do surfovanja na krovu dvokrila dok bazukom uništavate neprijateljska postrojenja. Tokom trajanja ne tako kratke kampanje akcija će stalno eskalirati. Priča neće baš osvajati nagrade za originalnost ali služi kao solidan pokretač, najviše zbog zanimljive i često urnebesne plejade sporednih likova.

Između misija ćete biti slobodni da pravite haos po ogromnoj mapi koju čine tri velika ostrva i nekolicina manjih, svako načičkano naseljima koje je potrebno osloboditi i neočekivanih susreta sa Di Ravelovim snagama čiji kamioni tako lepo eksplodiraju. Oslabljavanje gradova je donekle ekvivalent tornjevima iz Ubisoftovih igara, ali daleko zanimljivije na duže staze. U gradićima ćete nalaziti specijalne objekte poput stubova sa gomilom zvučnika, bilborde i spomenike sa Di Ravelovim likom koje je potrebno uništiti nakon čega ćete moći da zauzmete grad podizanjem zastave. Sjajna stvar je što ovoj aktivnosti možete prići na koji god način želite i nije linearna kao tornjevi ili slični markeri u novim igrama. Sporedne misije su nažalost izostale iz ovog nastavka i umesto njih postoje desetine

izazova kroz koje ćete osvajati pojačanja opreme, mada se nikada nećete osećati kao da ste u obavezi da radite ove izazove. Postoje i razne online tabelle, od onih za specijalne misije do suludih mini zadataka poput daljine na koju ste se odbacili jednim lansiranjem kuke. Kada smo je već spomenuli, unapređena verzija Rikoove legendarne kuke sada može da povuče dva spojena predmeta jedan ka drugome pa možete kreativno da spajate vozila i druge objekte u improvizovane džinovske bombe. Nešto veća novina je wingsuit, dostupan u bilo kom trenutku. Ova "sitnica" otvara veliki broj novih mogućnosti za manevrisanje i neverovatno je zabavan za upravljanje. Kada smo prvi put za dlaku izbegli sudar dok smo se survavali u wingsuit-u imali



“EKSPLOZIJE SU TOLIKO ČESTE, MAJKL BEJ BI ZAPLAKAO OD SREĆE”



smo detinjasti kez od uha do uha. Sigurno ćete u jednom trenutku uhvatiti sebe kako tražite savršena mesta za skakanje i vožnju, možda pokušavati da se provučete kroz uske prolaze pri najvišim brzinama ili samo jezдитi iznad mora dok posmatrate brodove dok idu svojim putem.

Eksplodije, to jest njihova učestalost od koje bi Majkl Bej zaplakao od sreće, su bile i ostale zaštitni znak serijala. Novi engine donosi i impresivnije "kabum" momente, naročito u noćnim misijama kada će sve izgledati kao visokooktanski vatromet. Problem nastaje kada dođe do veće gužve na ekranu usled čega framerate može da padne toliko nisko da će vam biti mučno da gledate u ekran ili pomislite da je konzola pred izdahom. Igra



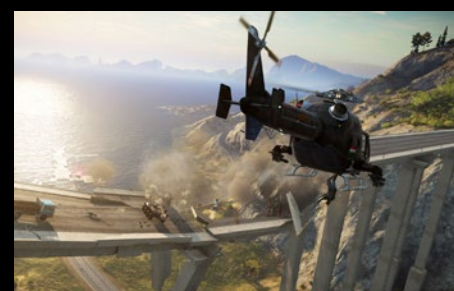
**"TOKOM ČESTIH UČITAVANJA
ĆETE KOMOTNO MOĆI
DA PRISTAVITE KAFU I
NAPRAVITE SENDVIČ"**

svakako ide eksplozivnoj "trojci" jer se ne i jednom trenutku igranja nismo osećali kao da nas igra primorava da radimo jedne te iste zadatke kako bismo napravili ikakav napredak. Just Cause je uvek bio naivna igra prepuna eksplozivne crvene buradi i nastavak je potpuno zadržao tu filozofiju. Šteta je što sa ovom igrom nismo videli skok kao između prethodne dve igre, ali je svakako jedno od zabavnijih open world iskustava ove godine.



ima sijaset tehničkih problema na sve tri platforme, sa usporavanjima kao najčešćim i najiritantnijim. Drugi veliki problem su učitavanja deonice. Sem što ih ima suludo mnogo (loading ekrani pre i posle kratkog

razgovora sa NPC-em i slično), vrlo često traju toliko dugo da ćete imati vremena da napravite sendvič ili skuvate kafu, ili oba. Od kako je izašla, pojavila se zakrpa koja je trebalo da ubrza učitavanje, mada se dešavalo da čekamo i oko minut na PS4 dok Xbox One igrači prijavljuju i višemintna učitavanja deonice. Mi smo imali problema i sa povezivanjem na centralni server i nagledali smo se popup ekrana u kojima nas igra obaveštava da prelazi u offline mod i gasi statistike. To i ne bi toliko smetalo da igra ne pokušava da se ponovo poveže na servere čim otvori mapu i oduzme vam kontrolu sve dok ne bude ponovo online. Poredeći Just Cause 3 sa Mad Max, naš glas



IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i7 3.4GHz / AMD FX-8350 4GHz
GPU: Geforce GTX780 / AMD Radeon R9 290
RAM: 8GB
HDD: 54GB

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Avalanche studios

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.5

- ✓ Over the top priča sa epskim trenucima
- ✓ Ogroman svet u kome ćete uvek nalaziti nešto novo da radite
- ✓ Wingsuit je neverovatno zabavan

- ✗ Prečesta i preduga učitavanja
- ✗ Veliki padovi performansi u određenim scenama
- ✗ Suštinski malo novina

MORTAL KOMBAT X

KO JE SLEDEĆI?

DOSTUPNO U SVIM **games** RADNJAMA

WWW.GAMES.RS

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

(USKORO)

Available on the App Store

Available on the App Store

videotop

18 www.pegi.info

WWW.MORTALKOMBAT.COM

f /MORTALKOMBAT

Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. "PS4", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15).

NETHERREALM

WB GAMES



Autor: Miloš Hetlerović

REVIEW

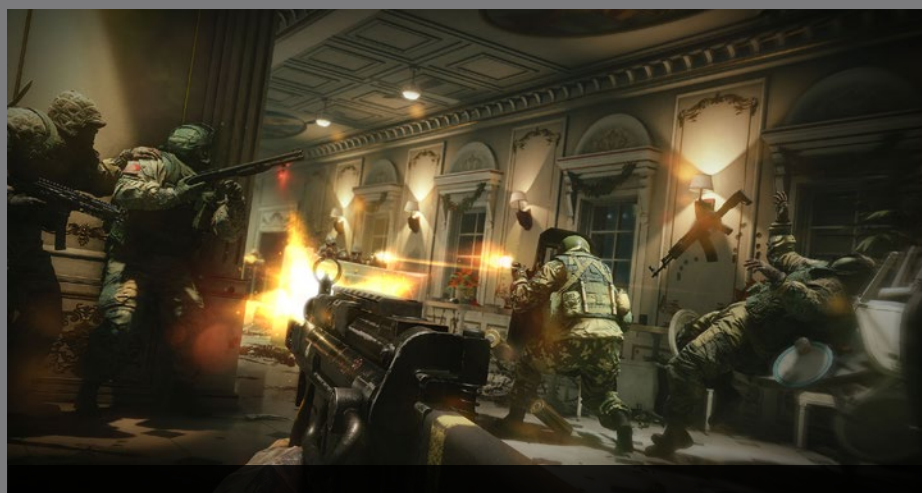
TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX | SIEGE

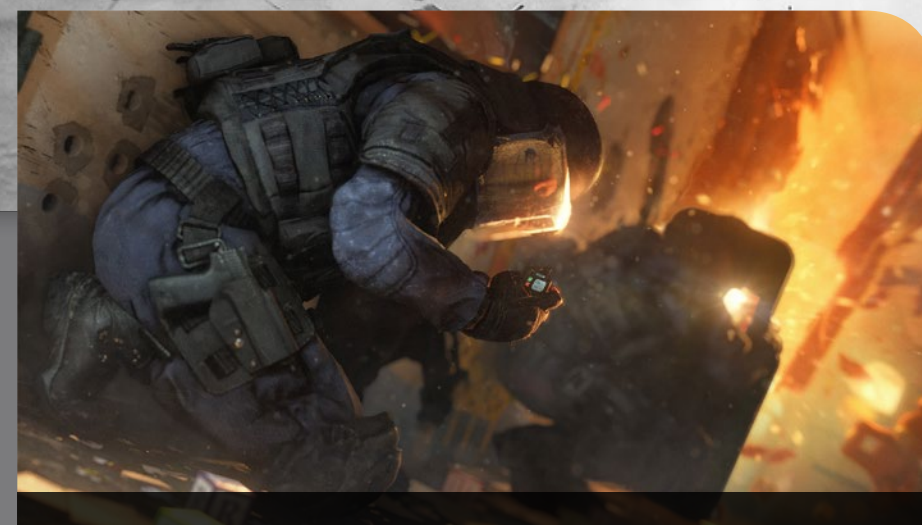
Malo drugačiji specijalci i teroristi

Pre nekoliko meseci smo imali priliku da pogledamo closed beta verziju najnovije igre iz Rainbow Six serijala a sada je pred nama i finalni proizvod R6:Siege.

Kada se prva Rainbow Six igra pojavila predstavljala je malu revoluciju na tržištu jer je težila da bliske borbe specijalaca u urbanim sredinama dočara što je moguće realnije. To je značilo da biste protivnika likvidirali ili makar ranjavali sa jednim ili dva metka, ali da je ista sudbina mogla da zadesi i vas. Kretanje je bilo mnogo sporije i realnije, a u izvršenju zadataka ste veliku pažnju morali da posvetite upravo taktici, pozicioniranju ljudskih i kompjuterskih



saigrača i temeljnom planiranju svake akcije. U međuvremenu se desio globalni fenomen pod nazivom Counter Strike koji ima skoro identičnu tematiku ali je sve mnogo brže, akcija je u prvom planu a realizam u dalekom drugom. U međuvremenu se i celokupnu tržište video igara pomerilo u tom smislu da je reč „simulacija“ ili „realizam“ skoro nešto pa pogrdno, pogotovu ako uzimamo u obzir tržište konzola koje je postalo neizostavno za velike izdavače. To je pred kreatora Rainbow Six serijala stavilo veliki izazov kako da na neki način nastave serijal a opet ga prilagode promenjenim okolnostima. I svakako je Siege postao skoro pa potpuno arkadna igra, što je za stare ljubitelje



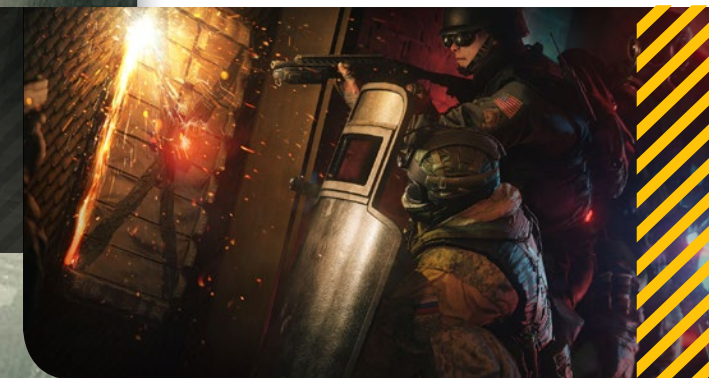
serijala u koje i sam spadam svakako loše, ali je logičan potez Ubisoft. Sada ćete trčati hodnicima u potrazi za teroristima, razmenjivati desetine metaka u svakom sukobu, čak toliko da se ponekad zapitate da niste slučajno zalutali u neku od igara Call of Duty serijala. Koliko je to očigledno

govori i činjenica da ćete bonus poene dobijati i kada neprijatelje likvidirate u modu preciznog nišanja, očigledno se očekuje da će većina njih pasti rafalom „s boka“. Ipak, ono čemu su autori ostali potpuno verni, čak i poprilično razvili u ovom

“ZA RAZLIKU OD PRETHODNIH NASLOVA SADA ĆETE TRČATI HODNICIMA U POTRAZI ZA TERORISTIMA I RAZMENJIVATI DESETINE METAKA U SVAKOM SUKOBU”



“UKOLIKO ŽELITE POSEBNE SKINOVE NA SVOM ORUŽJU TO ĆETE MORATI DA PLATITE PRAVIM NOVCEM”

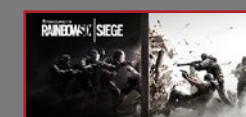


funkcionalnost svega, ovako prosto deluje da se samo još više novca izvlači od igrača, što nikako ne podržavamo.

Rainbow Six:Siege je samo po sebi vrlo interesantno igračko iskustvo koje donosi dosta taktičkih novina na polju first person shooter žanra. S druge strane zagriženi ljubitelji originalnog serijala možda neće biti toliko oduševljeni činjenicom da je igra postala mnogo više akciona, ali je to nešto što će verovatno dodatno privući mlađe generacije igrača. Na kraju ipak moramo da zaključimo da je ideja o naplaćivanju i igre i mikrotransakcija u igri kao i dodatnih benefita koji se doplaćuju možda malo previše od strane izdavača i da bi trebalo da se odluče ili za standardni ili za free to play model ostvarivanja prihoda.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 7/8/8.1/10 64bit
CPU: Intel Core i5-2500K
GPU: GTX 670 ili Radeon HD7970 / R9 280X
RAM: 8GB
HDD: 30GB



IGRU USTUPIO:
UBISOFT

nastavku, jeste kreiranja posebnih taktika koje i sam engine igre omogućava. Tako se teroristi mogu zabarikadirati, a specijalci te barikade razneti posebnim eksplozivnim napravama. Specijalci se mogu penjati užadima na krov ili prozore zgrade i odatle izvršiti upad, a tu su i specijalne tehnike izviđanja malim dronovima ili korišćenjem sistema video nadzora u objektu. Posebno interesantna je i činjenica da se neki i zidovi mogu razneti bilo u potpunosti, bilo delimično. Ako ih raznesete u potpunosti onda možete tako otvoriti novi vid prolaza za vašu ekipu i iznenaditi neprijatelja dolaskom s leđa, dok ako samo napravite rupe onda njih možete koristiti kao puškarne da eliminisanje protivnika na daljinu. Isto tako i branioci mogu imati mehanizme ojačavanja zidova ili postavljanja bodljikave žice koja značajno usporava kretanje likova. U ovom segmentu je Ubisoft zaista napravio veliki pomak i na

tome im čestitamo jer se višestruko usložnjava način na koji možete odraditi bilo koju misiju.

Treba dodati i da je Rainbow Six: Siege vizuelno izuzetno lepo odrađen, grafika je zaista na zavidnom nivou, pogotovu kad se uzme u obzir činjenica da okruženje pokušava da dočara potpuno realističnu sliku. Takođe su kretnje vašeg lika, saigrača i protivnika stvarno odlično odrađene i izanimirane što dodatno doprinosi dobrom doživljaju.

Osim tutorijala sama igra ima tri osnovna moda – situations, terrorist hunt i multiplayer. Sam multiplayer je vrlo jasan, igra se u timovima 5 na 5 igrača, a



možete igrati sa svojim poznanicima ili sa nasumično izabranim igračima sa servera. Treba naglasiti da se timovi nasumično smenjuju u ulozi terorista ili specijalaca. Situations je neka vrsta single player kampanje – kroz niz različitih scenarija treba da oslobodite taoce, neutrališete teroriste, demontirate bombu, oslobodite avion od otmičara i slično, i tu igrate potpuno sami. Terrorist hunt je neka vrsta

co-op moda, vi i još četiri prijatelja ili prosto random igrača sa servera ulazite u borbu protiv terorista i opet po različitim scenarijima treba da ih neutrališete.

U svakom od ovih modova dobijate određeni broj Renown poena, odnosno da kažemo neke vrste XP poena. Oni vam omogućuju da otključavate različite operatore, tačnije različite vrste specijalaca. Osim što se razlikuju po izgledu pa su neki SAS, neki GIGN, Spetsnaz i slično, svi imaju mogućnost nošenja različitog i oružja – od Heklera, preko Kalašnjikova, sačmare pa do takvih stvari kao što su eksplozivna pakovanja, čekić za razbijanje barikada ili oklopnog štita. Ono što je tu malo čudno jeste da je ovakav vid napretka možda logičniji za neku free to play igru, R6:Siege spada u standardne naslove AAA kategorije sa cenom.

Ono što je možda još čudnije jeste što pored Renown poena u igri postoje i R6 Credits koje kupujete u paketima za pravi novac i oni služe za različite skinove za oružja. Ok, ko voli nek izvoli, realno skinovi su ipak opcionalna stvar. Najviše od svega zabrinjava što postoji i Season pass koji košta 22.5 evra za godinu dana i koji vam omogućava da dobijete nove operatore nedelju dana pre svih ostalih, što je ok, kao i neke posebne skinove, što je takođe ok, ali vam takođe omogućava i da brže zarađujete Renown poene i tako brže napređujete u igri. Ovo je bukvalno isti sistem kao što primenjuje dosta free to play igara sa „premium“ nalogom, s tim da u ovom slučaju ste vi debelo prvo platili igru. I tu dolazimo do toga da prosto smatramo ovakav vid naplate poprilično nepošten prema igračima – ili igra treba da bude besplatna pa da se naplaćuju mikrotransakcije ili treba da kupljenom igrom dobijete potpunu

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Montreal

TESTIRANO NA:
PC/PS4

OCENA

7.5

- ✓ Uništavanje objekata, pentranje po krovovima, gameplay inovacije
- ✓ Veliki izbor likova i oružja
- ✓ Solidna grafika

- ✗ Napredovanje podseća na f2p model
- ✗ Previše „arkadno“
- ✗ Sličnost sa drugim FPS naslovima



Autor: Milan Živković

REVIEW



Ovo može samo u Japanu...

Ovaj tip igara, nije ništa novo. Formula prepoznatljiva izdaleka, vuče svoje početke još od prve Dynasty Warriors igre. U ulozite heroja, desetinu puta snažnijeg od bilo kog protivnika, i suočavate se sa golemim hordama nailazećih neprijatelja, željnih smrti. Čini se - njihove. Jer većina njih umire od jednog vašeg udarca. Uh, izgleda da sam se malo zaneo. Počeo sam da objašnjavam od srži, a ima toliko toga

dobrog navesti, dok se do nje dođe. Zato, bez daljeg odlaganja...

Iako je žanr prepoznatljiv, greh bi bio reći da vremenom nije evoluirao. Sama osnovna mehanika, doživela je mnoge promene na bolje, tako da se nikako više i ne može porediti sa Dynasty Warriors serijalom u nekom ozbiljnijem smislu. Borbe su sada sa boljim fokusom, potezi između karaktera raznovrsni dovoljno da itekako ima smisla

dobro probirati koga ćete koristiti, a komande će vas retko kada izneveriti. I to sve u Dragon Quest univerzumu, raznih likova serijala upletenih u jednu zajedničku priču. Doduše, priču na nivou Luigi's Mansion 2 sa cameo šmekom Project X Zone igara.

Priča počinje veoma veselo, prikazujući svet u kom ljudi i čudovišta koegzistiraju u miru i harmoniji. Ali tome svemu naravno ubrzo

“NE BUDITE DECA KOJA ĆE GLAVNIM LIKOVIMA DATI IMENA “GOKU” I “BULMA”. TO SAMO JA SMEM DA RADIM!”



dolazi kraj, zbog čini zlog čarobnjaka koji sva čudovišta okreće protiv ljudskog roda. Dobro, skoro sva. Maleni “slajm”, Healix, na jeftinu foru biva poštećen ove čarolije, i ostaje na vašoj strani, da vam pomaže kroz priču i u borbama. Ostatak većinom veselo i bezbrižno dizajniranih likova, biće žedni vaše krvi. Prosto nećete znati da li da ih žalite ili da uživate dok ih razbacuje vaš



“DAJTE PETOGODIŠNJEM SESTRIĆU GEJMPED U RUKE, DA MALO “GRINDA” ZA VAS”



njoj i uživate. Jedina zamerka koju bih mogao izneti na polju ovako prezentovane borbe, jeste često rasplinuta formacija protivnika na više omanjih grupa. Iako bi daleko zabavnije bilo uleteti u borbu sa velikom armijom odjednom, neretko ćete biti primorani da se šetate po velikim mapama u potrazi za omanjim šarenolikim četama slabih protivnika. Još kada morate da branite nešto od višesmernih najezdi protivnika... Dobro, ovde ćete se sresti i sa izvesnom Tower defense mehanikom, gde ćete moći uhvaćene protivnike da postavite da čuvaju određene oblasti i time vam pomognu da se koncentrišete na ono što želite. Svakako pohvalno.

Na raspolaganju ćete imati više od 10 različitih heroja, svako sa svojim unikatnim potezima i skupom veština, koje ćete skupljati kroz misije. U borbe možete voditi maksimalno četiri odjednom. Zajedno ćete krstariti letećim utvrđenjem u potrazi

vatreni tornado kao da su lišće. S obzirom da je u pitanju igra koja je smeštena u Dragon Quest univerzum, krajnje je pohvalno to što se može primetiti i poneki RPG element, pogotovo u borbama. Koristiti pravog heroja i pravi tip napada protiv odgovarajućih protivnika, znatno vam može olakšati borbe. Dobro, nije kao da su borbe teške. Ceo serijal karakterišu protivnici manje opasni od filmskih negativaca koji protagonistu napadaju jedan po jedan, umesto da ga napadnu odjednom. Dragon Quest Heroes protivnici će vam zadavati tek poneki udarac, i predstavljaju minimalnu pretnju sve dok duboko ne zagazite u igru i počnete da nailazite na izazovnije, znatno jače protivnike uključujući i tvrdokorne beseve. Ovome naravno ne vredi zamerati, jer ne samo da je ovo takav tip igre, već Dragon Quest Heroes shvata sebe ozbiljno taman toliko da mu svaku neozbiljnost ne možete mnogo uzimati za

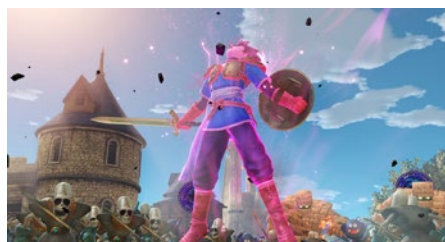
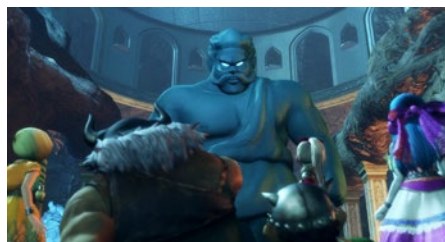




za novim misijama. Kroz glavne misije, napredovaće i priča, naravno. Dok ćete kroz sporedne zadatke moći do besvesti da ojačavate svoje heroje. Iako u početku i neće imati mnogo smisla uopšte ih ojačavati, osim da biste brže završavali nivoe, kasnije kada budete primorani i da izbegavate napade jakih protivnika, bićete zahvalni sebi što ste to uradili.

Na raspolaganju ćete imati i značajan broj raznih delova opreme i oružja. Međutim, retko kada ćete se pronaći u situaciji da nemate dovoljno novca za najjače oružje. Kad budete pronašli nekoliko svojih favorita među protagonistima, nećete imati nikakvih novčanih problema da konstantno budu maksimalno dobro opremljeni. Uostalom, šta će vam oružja kada su tu i specijalni potezi koji troše magične poene kao i po jedan ultra potez po karakteru, kojim možete zbrisati čitava polja protivnika jednim pritiskom dugmeta? Dobro, dobro, mala šala.

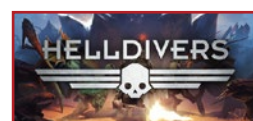
I za sam kraj, znajte da kako vizuelno i sa audio strane, Dragon Quest Heroes izgleda i zvuči i više nego pristojno. Svetovi su šareni, protivnici raznoliki, osvetljenje je sjajno kao i efekti koji kao da su iskočili iz nekog crtača iz osamdesetih (Hi-mene, tebe gledam) a



okruženje i glavni likovi dovoljno živopisni i detaljni da verovatno dugo nećete skidati osmeh s lica, dok igrate igru. Iako krajnje specifičan žanr, posmatrano iz objektivnog ugla usmerenog prvenstveno na ljubitelje ovog tipa igara, ali i na poštovaoce Akira Torijaminog dela i vizuelnog stila (ja, ja, ja!), Dragon Quest Heroes se odlično pokazao. Čak je i azijska publika u toj meri bila zadovoljna, da im se sprema nastavak predviđen za narednu godinu. Što se tiče nas na zapadu, savetujem vam da u što većem broju nabavite ovu specifičnu

poslasticu, da zajedno damo poruku developerima da želimo još. Ako volite žanr i vizuelno vam ova igra deluje kao nešto prijatno za oko, ne usuđujte se da je ne nabavite. Nećete zažaliti, tako mi moći Sive Lobanje!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/8.1/10 (64bit required)
CPU: Core i7 2600 3.4GHz or better
GPU: GeForce GTX 650 Ti or AMD Radeon HD 7870
RAM: 4GB
HDD: 20GB



IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PS3, PS4, PC

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
Omega Force

TESTIRANO NA:
Microsoft Windows

OCENA

8

- ✓ Prelep i atmosferičan svet prepun karaktera
- ✓ Pregršt unikatnih likova, svako sa svojim sposobnostima
- ✓ Zabavna akcija koja će vas pleniti poput vatrometa

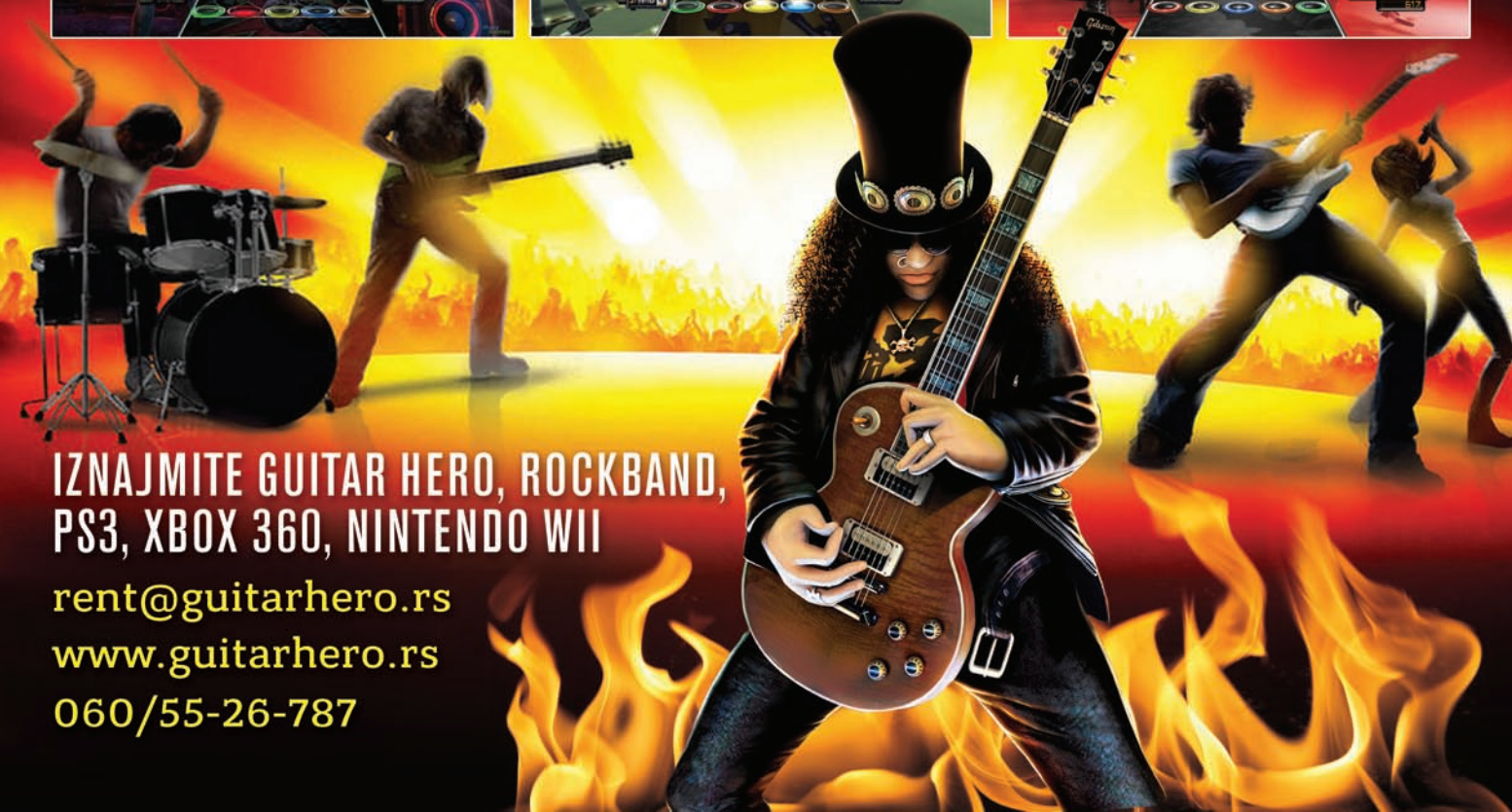
- ✗ Velika šteta što nema neki vid multiplejera
- ✗ Igra jako sporo postaje izazovnija
- ✗ U većim borbama, kamera ume da postane nesporna

“NEMOJTE STATI KOD PRVA
ČETIRI HEROJA. OBAVEZNO
SVAKOME DAJTE ŠANSU”



AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO
BITI **ROK ZVEZDA**, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO
I ROCKBAND KOMPLETE.

BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI
ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.



IZNAJMITE GUITAR HERO, ROCKBAND,
PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

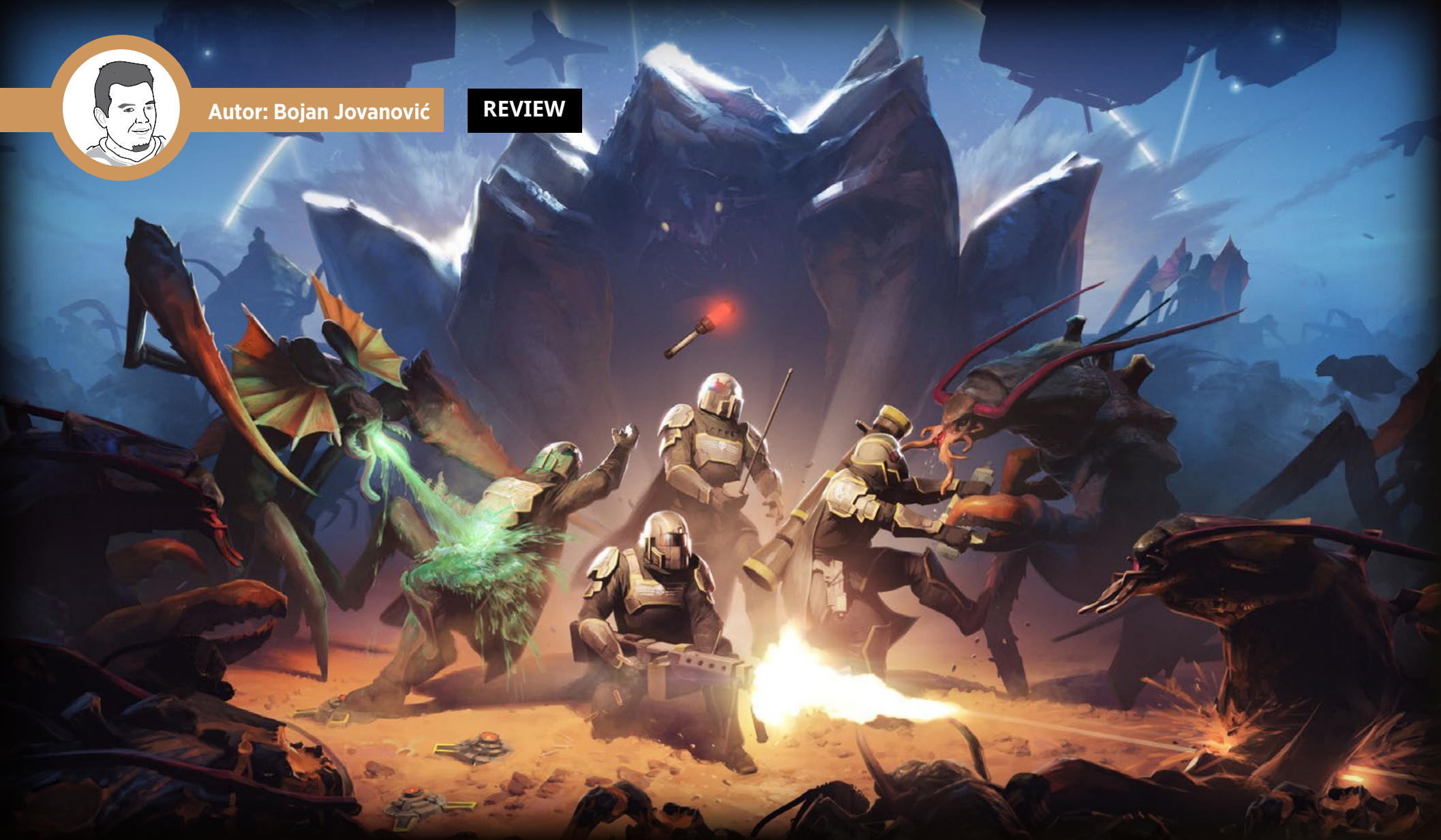
060/55-26-787



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

play!
zine



“KAO U IGRI MAGICKA, PRISUTNO JE “SLUČAJNO” PRIJATELJSKO NAPUCAVANJE”

vojnih reklama iz mnogih SF filmova. Join the navy i sleduju vam slava, bogatstvo, ceo svet... Vaši vojnici su jednako “naloženi” i često urlaju one-linere dok sipaju vrelo olovo u pravcu njuški, pipaka i rogova vanzemaljaca. Autori su uspeali da savršeno izbalansiraju atmosferu, tako da je sve vreme zadržan ozbiljni stav sa suptilnim šalama koje će pogoditi “žicu” kod mnogih igrača. Helldivers ćete igrati sami ili u saradnji sa još jednim do tri igrača, u lokalu ili online

na jednom ekranu. Izvođenje jako podseća na Magicku, samo što su čarobnjačke odore i štapovi zamenjeni oklopima i velikim kalibrima. Prisutan je i stari znanac, prijateljsko napucavanje, igra čak beleži i broj ovih “slučajnih” pogibija na globalnoj tabeli. Nepažnja lako može da vas košta glave, da li od prijateljske paljbe, istrčavanja pred karakondžulu koja će podići uzbunu i prizvati talase saboraca ili od stvari koje mogu da vam padnu na glavu. Naime, kada vam je potrebna dodatna mehanizacija ili

HELLDIVERS™

Bili smo svemirski vojnici

Magicka je bila jedna od onih sjajnih malih ideja koje momentalno “kupe” igračku publiku, a autore vinu među zvezde. Zato smo s razlogom bili oduševljeni što autori igre, Arrowhead Studios, rade na nečemu novom, na Helldivers, naučnofantastičnoj igri za do četiri igrača. Helldivers je sigurno kao i

Magicka, blesava parodija na sve živo, friendly fire simulator prepun referenci na pop kulturu? Pogrešno! Ali ste bili u pravu za friendly fire.

Ono što je tačno je da je ovo igra koja vas neće štedeti ni u tutorial misiji. Štaviše, prva stvar koju vas igra uči je da metak u grudi boli kao sam đavo. Izjavu trenažnog robota



da više od 90 procenata kadeta nastrada na samom početku smo shvatili olako, pa smo poginuli na samom treningu kada nam se brod za evakuaciju spustio direktno na glavu (zaista smo uspeali da izvedemo tu “genijalnost”). Nedostaje samo pukovnik koji bi urlao na vas dok ne zapeni kako bi se preneo puni šmek Starship Troopersa. Novela Roberta Hajnlajna je garantovano stajala iznad monitora svakog od članova studija Arrowhead, jer su preslikani atmosfera i deo okruženja knjige/filma u igru. U nekoj dalekoj budućnosti vladari naše Super Zemlje grabe po vanzemaljskim sistemima otimajući, pardon, oslobađajući dragocene resurse i u tome koriste elitne jedinice iz naslova. Sve to lepo saznajete u uvodnoj animaciji urađenoj kao parodija





dopuna municije, možete preko radija da pozovete matični brod i naručite brojne alate koje vam kolege lansiraju u malom šatlu i da, itekako mogu da vas trenutno ubiju ako se nalazite na mestu sletanja. Zvanje baze je mini igra ukucavanja kodova koja dosta podseća na pravljenje specijalnih magička samo se direkcionim tasterima. Obično imate ograničen broj alata koje možete da zatražite ili postoji čekanje i po nekoliko minuta pre nego što možete da zatražite isti paket iz orbite. Šta tačno nosite sa sobom u misiju podešavate u okviru loadouta i veliki broj alata i oružja ćete otključavati igranjem. Nažalost, ne mali broj ovih dodataka autori prodaju kao DLC, mada vam nikada zaista neće biti potrebni i čak će neke od početnih kombinacija opreme biti efikasnije za kompletiranje misija nego plaćeni dodaci.

Primećujete da nismo posvetili naročitu pažnju priči. Razlog je taj da je priča potpuno sekundarna u Helldivers i sem uvodnog videa i kratkih dijaloga sa posadom broda, neće biti posebnih osvrta na svet igre. Misije su uvek nasumično generisane na osnovu jednog od 12 nivoa težine koji ste izabrali, sa ponavljajućim zadacima.

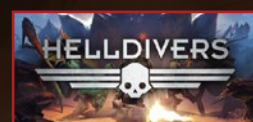
Kampanja sa intergalaktičkim ratom je zajednički trud igrača sa sve tri platforme i tokom njenog trajanja moći ćete da čitate dnevne izveštaje sa fronta kao i da učestvujete u specijalnim misijama koje imaju dvostruke nagrade. Jedan ovakav "rat" traje do dva meseca posle čega se pokreće novi, s tim što vašem liku ostaju svo iskustvo i otključana oprema. Težina misija i da li solirate ili igrate u društvu utiču na to koliko ćete doprinositi napredovanju kroz jedan od tri izabrana vanzemaljska sistema. Ovde imamo i lošu vest za ljubitelje singleplayera - Helldivers je gotovo obavezno igrati kooperativno, delom zbog težine koja jako brzo eskalira a delom i do toga da igra postaje daleko zabavnija kada imate barem još jednu osobu sa sobom, pa možete da podelite uloge ili da kolektivno urlate preko Skype-a citirajući neke od najpoznatijih fraza iz naučnofantastičnih filmova.

Helldivers je među najprijatnijim iznenađenjima ove godine, kooperativna igra koja pruža desetine sati zabave, a sa niskom cenom i velika preporuka za kupovinu. Funkcioniše, zvuči i izgleda sjajno. Uostalom, ništa manje nismo ni mogli da očekujemo od Arrowhead studija.

U slučaju da se i dalje dvoumite da li bi trebalo da nabavite svoj primerak, odlučite preko ovog testa - ako posle slušanja jedne od tema iz igre osetite potrebu da pošaljete malo kontrolisane demokratije nekoj vanzemaljskoj zabiti na drugom kraju galaksije, ovo je igra za vas.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Dualcore 2.4GHz
GPU: GeForce GTX460 ili Radeon HD5870
RAM: 4GB
HDD: 7GB



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:

PC, PS4, PS Vita

IZDAVAČ:

Playstation mobile

CENA:

20€

RAZVOJNI TIM:

Arrowhead Studios

TESTIRANO NA:

PC

OCENA

9

- ✓ Izuzetno zabavan co-op
- ✓ Atmosfera Starship Troopers knjige i filma
- ✓ Izazovno, ali nikad nefer
- ✗ Solo igranje brzo dosadi

**“NOVELA STARSHIP TROOPERS
JE SIGURNO BILA OBAVEZNO
ŠTIVO AUTORIMA IGRE”**

PLAY *BEAUTIFUL*



FIFA 16

FIFA

Official
Licensed
Product



© 2015 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © FIFA and FIFA's Official Licensed Product Logo are copyrights and/or trademarks of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.

© 2015 Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks are the property of their respective owners.



U PRODAJI OD 24. SEPTEMBRA.





Autor: Milan Živković

REVIEW



U svemiru, niko ne može da čuje kako škripite

Volite li steampunk? Voleli ga ili ne, teško da vam je promakla igra SteamWorld Dig iz 2013. godine, koja je promovisala ovu delimično popularnu kulturu na najbolji mogući način. Jer SteamWorld Dig je bila izuzetno zarazna i stilski dobro urađena igra u kojoj je svako mogao da uživa. I sada, dve godine kasnije, opet premijerno na 3DS-u, pred vama je nesvojstveni nastavak - SteamWorld Heist. Zašto nesvojstveni? Zato što osim steampunk motiva, grafike i univerzuma u kom se odigrava, gotovo ništa nije zadržao od svog prethodnika. Kako je prethodna igra bila 2D platforma i avantura, SteamWorld Heist je u celosti promenio žanr u dvodimenzionalnu poteznu strategiju sa primesama RPG-a. Da li je ovo loša vest? O ne, nikako!

“IGRA U 2016. STIŽE NA PC, PS4, PS VITA, WIIU, XBOX ONE”



SteamWorld Heist ne samo da briljira u sferi ovog žanra, već donosi i jedno pravo osveženje, odskakući bez imalo bojazni od okvira prethodne igre. Pred sobom ćete imati dvadesetak sati predivno omamljujućeg gejmplaja, što je perfektno dozirana dužina za sve ono što igra nudi. A ako pak na kraju ne budete zadovoljni i poželite da se igrate još, New Game+ će se itekako dobro postarati za vas. Da ne pominjemo to da se svi nivoi nasumično generišu, tako da će stvari ostati sveže taman koliko je potrebno da se siti naigrate.

Ali dosta okolišanja, evo malo i konkretnih stvari. Priča će vam u početku delovati isprazno, dok sa protagonistkinjom (da, kapetan broda je ženski robot) budete obilazili lokacije u svemiru i tražili nove članove za svoju posadu. Ali kako budete pronalazili nove likove, sve i da ispuštite fokus sa glavnog toka priče, živopisni saborci će je itekako nadomestiti. Svako je ličnost za sebe, i u atmosferu će ubrizgati toplu dozu osećaja zajedništva. Nešto slično likovima iz Animal Crossing serijala, što je možda i neobično pronaći u jednoj ovakvoj igri. Ali tu se njihova posebnost ne završava. Svako od njih kroz napredovanje, stiče određeni set jedinstvenih veština po kojima će se i u borbi isticati. I na samom kraju, odabir saboraca koje ćete povesti sa sobom, biće od izuzetne važnosti za uspešnost misije.

Sam gejmplej se zasniva na poteznom kretanju po dvodimenzionalnim nivoima, gde je po završetku vašeg poteza, red na protivnika i tako u krug. Potezi se sastoje iz kretanja, pucanja i dodatnih akcija. Ako karaktera ne pomerite previše polja, nakon kretanja dobijate mogućnost i da izvršite dodatnu akciju kao što je pucanje ili lečenje. Umesto toga možete izabrati da karakter otrči što je dalje moguće, i tu završi svoj potez. Ako ovo začinimo sa činjenicom da se iz određenih oružja puca više puta bez kretanja a iz nekih je nemoguće pucati nakon kretanja, dobijamo jedan sofisticirani strateški sistem koji je toliko dobro izbalansiran da će svaki ljubitelj pažljivog planiranja prosto uživati. Tu je tako mnogo elemenata koji su uzeti u obzir, da je prosto šteta otkriti vam previše unapred. Ali evo jednog nagoveštaja u vidu otrcane poslovice - rikošet je vaš prijatelj. Toliko o tome.

Ne, čekajte, ni to nije sve! Pred sobom ćete imati arsenal od preko stotinu raznih pucaljki, bombi i pomoćnih alati koje mogu značiti razliku između pobeđe i poraza. Svaki lik može u borbu poneti



jedno oružje, dva pomoćna predmeta i šešir. Oružje za direktno uništavanje, predmeti za strateške udarce s leđa, a šešir naravno, najvažniji od svega... Da biste izgledali kul. Pazite samo da vam ga neko od protivnika ne smakne s glave. Nema veće sramote za jednog parnog robota nego da mu se vidi mesingana čela. Ono što itekako vredi napomenuti je odličan soundtrack koji su radili članovi tematski prikladnog steampunk benda - Steam Powered Giraffe. Nemojte se začuditi kada ih sretnete i u igri, jer će podizati atmosferu svojim svirkama i u najzabačenijim svemirskim birtijama. Takođe, uzmite u obzir da će igranje igre u 3D-u svakako zasladići celo iskustvo, iako 3D i nije naročito intenzivan. A nije ni pozadinska muzika koja je neobično tiha u odnosu na zvučne efekte.

Simpatična i krajnje detaljna 2D grafika, izbalansirani strateški gejmplej koji zavisi isključivo od promišljenosti igrača, arsenal od preko 100 ubojitih igraćaka, odlični i uikatni likovi, krajnje atmosferična muzika... I naravno, šeširi! SteamWorld Heist ima itekako mnogo toga da ponudi. Verovali ili ne, ova vremenska ekskluziva je jedna od najboljih 3DS igara za 2015. godinu. I dok će se na svim glavnim platformama pojaviti iduće godine, svakako donevši sa sobom veću rezoluciju a tim i bolju preglednost koja će možda i izmeniti strateški aspekt na još bolje, SteamWorld Heist na 3DS-u je iskustvo koje se pamti. Igra je trenutno i na popustu u čast njenog izlaska, i ako posedujete 3DS, uputite se pravac onlajn prodavnice. A posle toga, samo polako. Ipak je to barem 20 sati zabave. Ne igrate odjednom i poslušajte savet moje mudre babe - ostavi i za kasnije, ta neće igra nikud pobeći!

“ŠEŠIRI SU PONOVO U MODI!”



PLATFORMA:
Nintendo 3DS

IZDAVAČ:
Image & Form

CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Image & Form

TESTIRANO NA:
3DS

OCENA

9

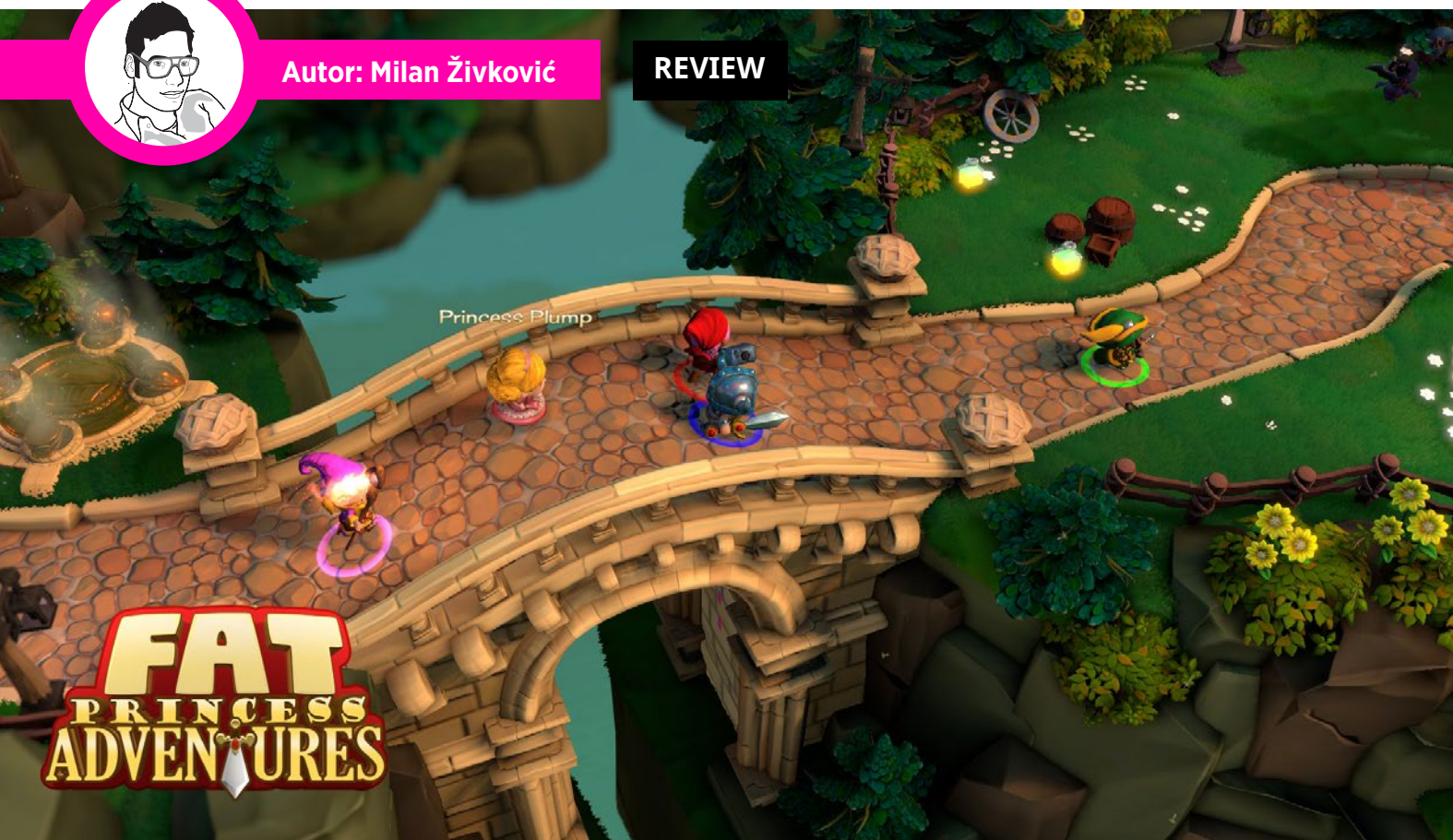
- ✓ Izbrušen strateški gejmplej
- ✓ Odlični likovi, oružja, muzika
- ✓ Epske boss borbe!

- ✗ Neobično tiha muzika, slabiji 3D efekat...
- ✗ Zapravo, i nema mnogo zamerki!



Autor: Milan Živković

REVIEW



Fat Princess Adventures

Bolje da ljulja, no da ne valja

Nekada davno, krajem dvehiljaditih godina ovog veka, živele su dve princeze na dijeti. Bile su slatke poput dva najukusnija parčeta rođendanske torte. Poput torti kojima su većito odoljevale. Ali dolazio je i taj čas mača i sekire, kada se dva kraljevstva boriše oko slatkih princeza, i to su bili trenuci kada je dijeta morala da trpi. Sladiše se princeze besomučno, kile slasno nabacujući, ne bi li bile što teži plen za svoje osvajače koji bi ih silnom mukom nosili ka svom zamku. Vremena to bejahu ispunjena smehom i suzama, šlagom i animiranom krvlju isprskanim livadama. Vremena čarobnjaka i ratnika, vremena... Vremena fenomenalnog multiplejera! I toliko godina kasnije, kada nas dočeka igra naslova koji obećava



“BLEDO ISKUSTVO TEK MALO IZNAD PROSEKA”

nastavak zabavnih okršaja dva tortama opsednuta kraljevstva, šta dobijamo? Dobijamo akcioni kooperativni RPG! Da, dobro ste pročitali. Fat Princess Adventures je samo nedovršeni odjek veličanstvenosti onoga što je prvi Fat Princess bio. Dobro, predahnimo za sekund.

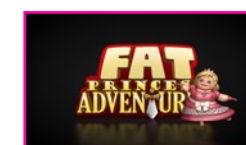
Glavni problem igre je upravo taj što je promenom žanra promenila i svoju poentu. Svoj najzabavniji adut. Poenta prve igre je bila u brzom, agresivnom i blesavom takmičenju između dve grupe ljudi. I to je Fat Princess radio odlično, jer je bio baš “kalibriran” za takvu vrstu gameplaya. A sada, Fat Princess Adventures plasira istovetnu mehaniku igre ali sa potpuno drugim pravilima. Da, i dalje možete menjati uloge likovima, u ratnika ili čarobnjaka i slično. Da, i dalje ima torti na svakom koraku. Sada možete čak i izmeniti izgled vašeg lika kako god poželite. Ali šta sve to vredi, kada je pred vama jedan story mode koji prelazite solo ili u društvu, a koji se ne razlikuje mnogo od nekakve prosečne igre na android telefonu. Tako je, ova igra izgleda baš kao nešto što biste mogli skinuti sa Google prodavnice! Nešto što biste igrali dok čekate na red kod zubara ili dok se vozite trolejbusom. Istina, igra ima sebi svojstven šarm. Mehanika je i dalje zabavna, krvoprolivajući efekti su još uvek simpatični, bucmaste princeze su i dalje... bucmaste. Ali poenta igre je promašena.

Igra bi sama po sebi, ako se ne bi upoređivala sa svojim genijalnim prethodnikom, mogla i pokupiti koju dobru kritiku. Akcija je zabavna do izvesne mere, a grafika prijatna za oko. Kooperativno igranje, posebno ako igrate sa nekim ko sedi pored vas, ume da bude interesantno. Mogućnost otključavanja novih oružja i opreme kao i novih opcija za kreiranje likova, mogla bi vam držati pažnju jedno vreme. Ali za razliku od prethodne igre u

“TEŽE JE PODNETI LOŠ NASTAVAK, NEGO DVE BUCMASTE PRINCEZE ISTOVREMENO NA KRKAČE”

čijim duelima se možete satima izgubiti, ovo je i više nego jedno mlako iskustvo.

Ako ste bili ljubitelj prve igre pa ste po izlasku Adventures-a pohitali da je što pre kupite, saosećam sa vama. Ako pak niste žurili ili možda niste nikada ni čuli za prvi deo, najtoplije vam preporučujem da upravo baš i njega probate. Fat Princess Adventures je šaka prolazne zabave koja bi tek uz neki eventualni besplatni update u budućnosti koji bi ubacio kompetitivni mod istovetan onom iz prve igre, mogla da postane nešto vredno vašeg vremena. Ovako, igru nabavite samo ako vam baš deluje kao nešto od čega trenutno nemate pametniju razbibrigu. A vremena kada su princeze rumenih obraza uflekanih šlagom zadovoljno sedele u svojim malim srećnim tamnicama prijateljskog zamka, neka ostanu u lepom sećanju nas koji pamtimo. I tebe, hrabri viteže. I tebe, o beli vrače što lečiš naše ljude izdaleka. Pohrlite zajedno putem internetskih dimenzija, neka programeri začuju naš složni vapaj. Sada želimo pravi nastavak više nego ikad. Pravi nastavak! A vaš smeli spinoff plasirajte na pametne telefone. Čekanje kod zubara i ovako ume da se otegne...



IGRU USTUPIO: SONY

PLATFORMA:
Playstation 4

IZDAVAČ:
Sony Computer Entertainment

CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Fun Bits Interactive

TESTIRANO NA:
Playstation 4

OCENA

5.5

- ✓ Stari vizuelni šarm
- ✓ Jednostavne i kvalitetne kontrole
- ✗ Nema legendarni versus multiplejer
- ✗ Odstupa od glavnih koncepata koji su igru činili sjajnom
- ✗ Bez prave poente, čak i zabavna akcija brzo dojadi



Autor: Petar Vojinović

REVIEW

Clandestine

Haker i špijunka

Godina je 1996, moćni Sovjetski Sojuz već nekoliko godina leži u ruševinama, a vi ste jedna od poslednjih njegovih zaostavština – dvojac špijuna i hakera pod imenom Martin i Kaća koji se nalazi na „turističkom proputovanju“ kroz Severnu Ameriku i Evropu.

Nisam baš siguran da je ovo egzaktna reprezentacija priče koju je bez obzira na naivnost koja je u ravni sa onom iz kultne serije Nikita užasno teško i naporno ispratiti zbog krutih i neprecizno odrađenih međusekvenci. Po jutru se dan poznaje, zar ne? U slučaju igre Clandestine to je nažalost slučaj. Clandestine je zamišljen kao asimetrična co-op igra u kojoj jedan igrač vodi Kaću, operativca na terenu koja je majstor za prijavu deo posla u vidu upucavanja protivnika, tihe eliminacije, krađe dokumenata i sličnog dok drugi vodi Martina, hakera čiji je posao da Kaći olakša



koliko god je moguće onesposobljavanjem kamere, obezbeđivanjem šifara za vrata i sefove i pronalaženja ciljeva u misiji.

Igra je sklopljena oko fantastične zamisli imajući naročito u vidu da je gejmplej drastično različit za svakog protagonistu

ponaosob. Kao špijun-operativac Kaća igracete u TPS (third person shooter) režimu, a misije možete prelaziti klasično šunjački ili gans blejzing. S druge strane, kao Martin ekran će vam biti podeljen na četiri dela gde ćete imati pogled iz prvog lica iz Kaćine perspektive, pregled šta vide

sigurnosne kamere, mapu nivoa iz ptičije perspektive preko koje ćete locirati ciljeve, protivnike i prepreke, kao i hakerski log sa pregrštom korisnih informacija. Zajednički činilac za oba načina igre je frustracija. Ako nivoce budete prelazili kao paranoidna Kaća koja se kreće u stilu poljskog miša ubrzo ćete shvatiti da je vaš najveći neprijatelj na svakom nivou paradoksalno – zaklon. Difoltno dugme za „odlepljivanje“ iz zaklona je Space. Difoltno dugme za kretanje uz zid „iza čoška“ je, opet, Space. Ovo dovodi do toga da posle 15 minuta uspešnog

izbegavanja neprijatelja, kamera i alarma prišunjate se neprijatelju koji stoji iza čoška samo da biste se uredno išetali ispred njega što za posledicu ima gomilu novostvorenih neprijatelja i promptnu eliminaciju vaše životne sile. Situacija nije bolja ni ako vam je draže napucavanje u John Woo stilu pošto ćete promašivati hite u glavu protivnika koji su jednostavno „nepromašivi“ sem ako vam nišan nije kalibrirao Mile, vlasnik vazdušnih pušaka iz luna parka. Nećete biti pošteđeni frustracije i očaja čak ni kao Martin sa kojim je najveći problem mišem naciľjati usr...



<peep> <peep> <peeee> ...nu kameru koju treba onesposobiti, a kad posle 20 sekundi konačno ubodete hitboks veličine nano čestice, ugasite kameru i sačeka vas iznenađenje u vidu бага da kamera i dalje „vidi“, dobijete metak u glavu i mišn fejd ekran ostaje vam samo da se ili histerično smeјete ili isplaćete kao čovek. Ideja od milion dolara: dizajnirati očajan i frustrirajući GUI kao najefektivniju antihakersku zaštitu. Zbog ovakvih ideja autoru teksta se smeši radno mesto u kompaniji koja opciju za gašenje računara krije iza opcije Start (ili kazneno vaspitno popravna mera - smrt streljanjem Kalašnjikovim prim. ur.>

Šalu na stranu, u ovakvom stanju Clandestine nije vreden cene koju studio Logic Artists traži jer je za sada najveća zabava koju igra pruža u vidu smejanja sa co-op prijateljem posle konverzacija ala „Mislio sam da si rekao da si ugasio kameru? A ja sam mislio da si rekao da umeš da pucaš? Šta ti je sijalica skrivila?“ Nažalost, Clandestine je još jedan školski primer odlične ideje koja je upropaščena lošom izvedbom.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Core i7-3770 4-Core 3.4GHz / FX-8350
GPU: GeForce GTX 660 / Radeon HD 7950
RAM: 8GB



IGRU USTUPIO:
LOGIC ARTISTS

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Logic Artists

CENA:
23€

RAZVOJNI TIM:
Logic Artists

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6

✓ Odlična ideja za asimetrični co-op
✓ Lepo dizajnirani nivoi

✗ Očajna egzekucija skoro svakog aspekta igre



Autor: Nikola Savić

REVIEW

The Rivers of Alice

Extended version



Extended version

EXTENDED
VERSION

The Rivers of Alice

Melanholična zemlja čuda

Šta li je to sa Alisama i njihovim čudnovatim tripovima? Ili su to možda u pitanju tripovi njihovih autora, hmm... The Rivers of Alice je igra koja je prvobitno izašla za Ipad/phone platforme pre dve godine, da bismo sada imali „extended“ izdanje i na desktop računarima. Originalno mobilno izdanje nismo igrali, te nismo tačno upoznati koji deo igre je novina, pa nam je pristup igri svež i takav će biti i opis, iz temelja.

U ulozi smo devojčice Alise, koju ćemo kroz igru voditi po imaginarnom svetu kome pristupa direktno iz svoje sobe (zapravo stapa se sa njom), koja predstavlja početni ekran igre. Za razliku od Dodžsonove Alise

u zemlji čuda, ova će u svom imaginarnom svetu sretati podjednako čudnovate, ali za priču potpuno neraspložene likove. U igri, naime, postoji puno zanimljivih likova sa kojima možemo da komuniciramo, ali će ta komunikacija biti „nema“ i odvijati se preko piktograma koji bi trebalo da nas upućuju na rešavanje zagonetki i smisao stvari na koje nailazimo. Pored menija, jedini tekst u igri su posebne biljko-knjige koje će se pojavljivati



nakon određenih akcija, a koje su pune vankontekstualnih rečenica i filozofiranja.

Nažalost, igra se previše trudi da bude apstraktna i filozofska, da kroz celo igranje izostaje čvrstina i kontekstualnost u priči koja bi dala neko razrešenje i objašnjenje onoga kroz šta smo prolazili. Naravno, nismo od onih koji očekuju sve na kašičicu, ali smo zato od onih koji ne vole, tako popularno kod malih developera, preterani odlazak u apstraktnost elemenata priče koja tako gubi smisao. Što je prava šteta, jer je ovaj mali Alisin svet zaista sjajno i kreativno dizajniran, sa nadrealnim i sumornim scenama i likovima, koji bi mogli da imaju neku dublju pozadinu u svesti Alise, samo da se autor malo više potrudio oko pisanja.

Gejmplej je u klasičnom maniru p&c avantura sa menijem i predmetima u okolini sa kojima možete da imate interakciju. Zagonetke su zaista teške, kreću se od izazovnih do frustrirajuće nelogičnih. Pomenuli smo već sistem piktograma preko kojih se odvija sva vaša komunikacija sa sredinom, pa tako i objašnjavanje zagonetki. Problem je u tome što ponekad ti piktogrami umeju da budu sve samo ne objašnjavajući. Tome dodatno doprinosi i haotični dnevnik u kome Alisa vodi svoje beleške, u kome često redosled slika nema nikakav smisao. U igri postoji i neka vrsta pomoćnika, pužoliko stvorenje zvano Sloth, koje se nalazi u prvoj prostoriji, a koje je u suštini hint sistem igre. Al' ne lezi vraže, i ti hintovi su takođe piktogrami. Ako ga dovoljno gnjavite oko neke zagonetke, na kraju će vam nacrtati konkretno rešenje a, verujte nam, neke zagonetke nećete rešiti drugačije.

Zadaci su takvi da od igrača zahtevaju stalno šetanje od kadra do kadra, od prostorije do prostorije, bez ikakvog

sistema brzog putovanja. Ako i ne izgubite živce pri rešavanju nelogičnih zagonetki, monotono i bučno geganje Alise od ivice do ivice ekrana, iznova i iznova, će sigurno

odraditi taj posao. Tako je i svaki odlazak do Slotha prava agonija jer se on nalazi u početnoj prostoriji, pa ćete na kraju za neke preteške zagonetke jednostavno izgubiti želju za hintovima i odmah tražiti konkretno rešenje od Slotha, samo da biste izbegli muke odlaska i vraćanja nazad. Ruku na srce, ima i nekih zabavnih i logičnih zagonetki koje će vam dati osećaj ispunjenosti kada ih rešite, ali slab je to tas na terazijama balansa.

Ono u čemu igra briljira jeste sjajan artistski grafički dizajn. Cela igra je rađena ručno crtanim, akvarel tehnikom, koja okruženjima daje nadrealni i melanholični, pomalo morbidni izgled. Scenama dominiraju „mrtve“, isprazne boje, koje stvaraju veo maglovitosti i nejasnoće, odnosno kao da smo zaista u nekom snu ili kadru iz maštanja. Sama Alisa je potpuno bezbojna, obučena u šorts i duboke čizme, sa konjskim repićem i bezličnim pogledom, što sve skupa ostavlja utisak kakve siromašne devojčice iz neke stare bajke. Scene su uglavnom u skladu sa celim tonom igre, nadrealne i pomalo zabrašujuće na onaj čudan, dečiji način. Igra ima malo animacija, ali potpuno prate atmosferu scena: ili su spore i monotone, ili kratke i odsečne.

Soundtrack je druga stvar zbog koje vredi probati ovu igru. Svaka prostorija otkriva novu numeru i svaka je vredna slušanja, a sve ih možete slušati i u spavaćoj sobi, naravno kako ih budete otkrivali. Muziku je radio španski altrenativni rock bend „Vetusta Morla“, pa ih možete naći i po Internetu i poslušati ostale njihove stvari ukoliko vam se sviđa ono što čujete u igri. Ostali tonovi u igri su retki i uglavnom su vezani za neke ponavljajuće radnje u okruženju ili rešavanje zagonetki. Pojedine stvari, kao što su zvuk „hotspota“ ili glasno lupanje mršavih nožica Alice prilikom hodanja, su pomalo van konteksta celokupne atmosfere, ali to nije toliko strašno. Ukoliko ste jedan od onih ljudi koji obožavaju filmove bez objašnjenja i



“CELA IGRA JE RAĐENA
RUČNO CRTANOM,
AKVAREL TEHNIKOM”

potpuno samostalano tumače dešavanja, a pritom ste i hardcore ljubitelj p&c avantura, svakako bi trebalo da probate The Rivers of Alice. Ako pak niste iz te grupe, prodajna tačka ove igre za vas bi mogla da bude njena audio-vizuelna komponenta. Možda vam se sviđa i da jednostavno uživate u nadrealizmu i apstraktnosti koju ova igra nudi. Mi smo se trudili da je zavolimo, ali su frustracije usled lošeg gejmpleja preovladale a, ko zna, možda je i do nas, a ne do igre.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

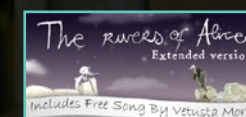
OS: Win XP

CPU: Intel Core 2 duo 2600Mhz

GPU: ATI Radeon HD2600XT 256MB

RAM: 2GB

HDD: 400 MB

IGRU USTUPIO:
DELIRIUM
STUDIOS

PLATFORMA:

PC, iOS, Wii U

IZDAVAČ:

Delirium Studios

CENA:

8€

RAZVOJNI TIM:

Delirium Studios

TESTIRANO NA:

PC

OCENA

6.5

✓ Ručno crtani akvareli

✓ Autentična muzika

✗ Nelogične i komplikovane zagonetke

✗ Previše filozofiranja bez konkretne priče

“IGRA SE PREVIŠE TRUDI
DA BUDE APSTRAKTN A I
FILOZOFSKA, IZOSTAJE ČVRSTINA I
KONTEKSTUALNOST U PRIČI”

Autor: Bojan Jovanović

Fahrenheit



U poslednje vreme sve je češći izraz "filmska ili sinematična igra". Industrija video igara nije od nedavno opsednuta pretvaranjem igara u interaktivne filmove ili pravljenjem filmske atmosfere (čiju definiciju svaki izdavač drugačije doživljava). Još tokom druge polovine devedesetih godina, sa omasovljenjem CD-a kao povoljnog nosača podataka, developeri su želeli da stvaraju igre prepune filmskih sekvenci. Tako je nastao period avanturističkih igara koje su dolazile i na gomili diskova i često imale glumu vrlo sumnjivog kvaliteta. Era ovih igara je prošla, ali je industriju i dalje kopkala ideja stvaranja interaktivnog filma. 2005. godine to je i uspelo studiju Quantic Dream.

Fahrenheit ili Indigo Prophecy, u zavisnosti od toga da li pričamo o evropskoj ili američkoj verziji, je psihološka triler avantura za PC, Playstation 2 i originalni

Xbox. Kao i svaki dobar triler, igra počinje ubistvom - naizgled običan čovek i pacifista, Lukas, izbada nožem jednog od gostiju malog kafea/dajnera u Nju Jorku. On, međutim, nije svestan toga šta je radio jer je bio telepatski kontrolisan od misteriozne figure. U tom trenutku preuzimate kontrolu nad njim i morate da odlučite šta ćete dalje - da li ćete sakriti telo, mirno završiti obrok ili pobeći iz lokala koliko vas noge nose. Vremenom zaplet igre postaje veoma umršen i još više prelazi na paranormalnu stranu. Pritom se sve prati iz perspektive



nekoliko ljudi, pomenutog Lukasa i dvoje detektiva koji pokušavaju da mu uđu u trag.

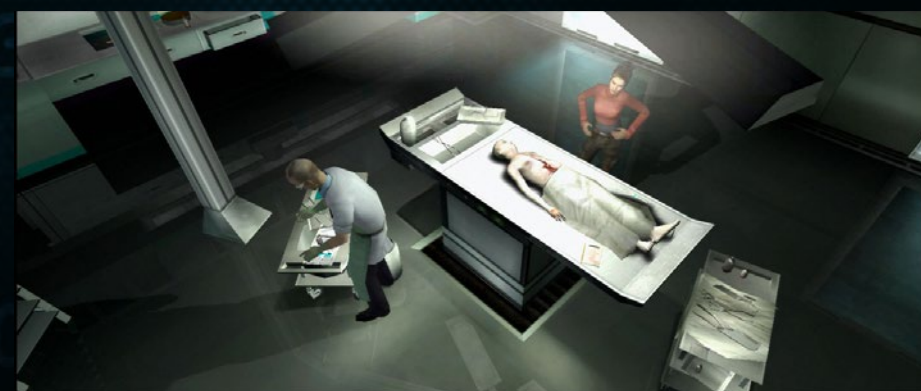
Specifičnost Fahrenheita koju je ne mali broj studija pokušavao da iskopira je izvođenje. Većina scena se dešava u realnom vremenu i poklapa sa nekim drugim događajima, pa se ekran u tim trenucima deli na više prozora kao u seriji "24" (čak i sami autori tvrde da im je to bila inspiracija). Struktura igre je bila blago nelinearna, vaše akcije su uticale na neke kasnije situacije, a igru je moguće završiti

na nekoliko različitih načina. Zbog načina izvođenja igre, često je bilo potrebno da munjevito reagujete na neke situacije kroz quick time evente koji su bili prikazani u stilu poznate igracike Simon says. Iako ne prva, ova igra je popularizovala QTE, kao i dijaloge sa tajmerom u kojima ste imali svega par sekundi da izaberete opciju inače bi vaš lik čutao ili dao neki generički odgovor. Povremeno ste čak morali i da naizmenično lupate određena dva tastera, nešto što smo vidali u sportskim igrama iz davnina. Mogli bismo čak reći da je Fahrenheit postavio osnovu dizajna igara namenjenih motion kontrolerima jer je za većinu akcija bilo potrebno pomerati miša tj. analognu palicu u specifičnim pokretima, imitirajući pokrete likova.

Sem što je bio krcat sinematicima, Fahrenheit je titulu "filmske igre" dobio i zbog čitave produkcije. Kadriranje svake scene i načini na koji se menjaju kadrovi su ostavljali utisak kao da "igrate film". Čak je i tutorial nivo bio napravljen u vidu filmskog seta! Igra je oko sebe imala određen nivo kontroverze jer je, sem izuzetno mračne priče, obilovala nasilnim i provokativnim scenama. Evropsko izdanje igre je originalno i necenzurisano, dok je američko skraćeno za nekoliko scena i "ublaženo" toliko da može da dobije M a ne adults only rejting. Usput, drugačiji naziv u Severnoj Americi je posledica izlaska istoimenog filma u praktično istom periodu, pa je izdavač Atari morao da promeni



naziv u Indigo Prophecy. Danas je konzolno izdanje poprilična relikvija i nećete ga lako naći, dok je PC verziju moguće nabaviti na GoG-u, odnosno na Steamu ako više želite remasterovano izdanje koje je izašlo početkom ove godine (razlika je samo u podršci za widescreen).



Fahrenheit je bila igra ispred svog vremena, naslov koji je karijeru studija Quantic Dream lansirao u orbitu, ali i u ruke Sony-ja pod čijom dirigentskom palicom su razvili Playstation ekskluzive Heavy Rain i Beyond: Two Souls. Pristup avanturističkim igrama prikazan u Fahrenheit je inspirisao čitav talas avantura koje danas radi Telltale games kao i igre Dark Dreams Don't Die i nedavno objavljeni horor Until Dawn. Koliko god da je ima nezgrapne kontrole i finalno poglavlje čiji kvalitet mnogi dovode u pitanje, Fahrenheit ostaje igra koju ćemo uvek rado reinstalirati.



RAZVOJNI TIM
Quantic Dream

IZDAVAČ:
Atari

GODINA IZLASKA:
2005.

PLATFORMA:
PC

TEST PLATFORMA:
PC

MOD MESECA PO NASEM IZBORU

THE SPIRIT OF CHRISTMAS

U duhu nadolazećih novogodišnjih i božićnih praznika, redakcija PlayZine-a je odabrala ovaj mod.

The Spirit of Christmas je mod koji vam omogućava da da donesete praznično raspoloženje u Minecraft jer donosi nove recepte za ukrase za jelku. Od novih mobova tu su polarni medvedi, pingvini, baba Mrazica i deda Mraz.

Pored ukrasa za jelke, možete da napravite i portal koji vas teleportuje u „Winter Wonderland” dimenziju u kojoj možete



da nađete deda Mraza i njegovu suprugu baba Mrazicu.

Ono što vam je potrebno da imate za ovaj mod je sledeće:

Minecraft Forge: <http://files.minecraftforge.net>
The Spirit of Christmas Mod: <http://goo.gl/7xpVRm>



SNAPSHOTS IZ PROTEKLOG MESECA

15w49b

- Dodati su zvukovi koji do sad nisu bili u igri.
- Od sad se kaktus uništava ako je u dodiru sa lavom. Takođe se uništava i ako se kaktus nalazi na pesku ispod koga se nalazi voda ili lava.
- Beacon sad ispušta bilo koji sadržaj stvari pri izlasku iz GUI. Takođe više ne prihvata stvari iz hoppera.
- Povećava se šteta pri udaru u zid kad letite sa Elytra.
- Mobovi sada vraćaju udarce ako ih udari neki drugi mob.
- Ender dragon više ne može da prolazi kroz portale.
- Wither više ne može da

- prolazi kroz portale.
- Nekoliko bagova otklonjeno.

15w50a

- Dodati su novi zvukovi
- Poboljšan sistem za praćenje u pogledu kaktusa i mogućih blokova.
- Kosturi koji nose kacigu ne moraju više da traže hladovinu jer na njih sunce ne utiče i neće se zapaliti.
- Popravljeni neki bagovi.

15w51b

- Dodata nova komanda „spawnRadius” koja kontroliše koliko daleko od svetskog

- spawnna igrač može da se stvara. Po default podešavanjima je 10.
- Creeper više ne ispušta muzičke diskove ako je ukucana komanda „/gamerule doModLoot false”.
- Sistem za praćenje je sad poboljšan kod Mobova.
- Led koji je istopljen vodom sada teče.
- Svet se sad normalno generiše dok vozite čamac, rudnička kola ili jašete konja.
- End kristal ne može biti postavljen u avanturističkom modu.
- Srebrna riba više ne ulazi u blokove ako je game rule „doModGriefing” isključen
- Neki bagovi su popravljeni.

RESOURCE PACK MESECA PO NASEM IZBORU

THE SCRIBBLENAUTS PACK

The Scribblenauts Pack je resource pack koji je, pogađate, rađen po istoimenoj igri i verujemo da će se svideti svim Scribblenauts igračima. Pack je urađen tako da izgleda baš kao stip sa jarkim bojama i istaknuta je crna linija ona ivicama što pojačava stripovski izgled.

Link: <http://goo.gl/iV9mZY>



MODDING

SCENA

Autor: Bojan Jovanović



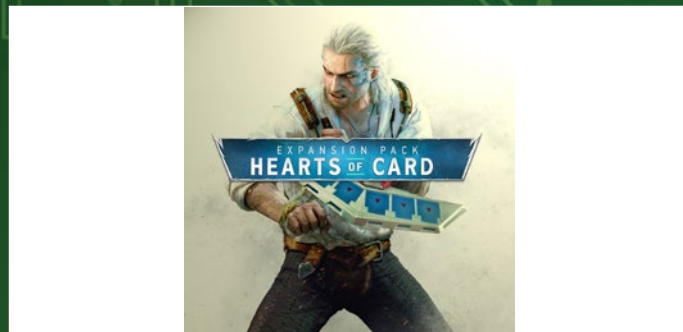
DOSTUPAN EDITOR NIVOVA ZA HOTLINE MIAMI 2

Posle više meseci odlaganja, alati za modovanje Hotline Miami 2 su konačno dostupni, doduše kao beta verzija. Editor nivoa omogućava da jednostavno i bez učenja programiranja napravite svoje nivoe koristeći objekte i texture koji već postoje u igri, čak i da režirate kratke međuanimacije. Pristupanje alatu se obavlja preko podešavanje igre u Steam-u da manuelno downloaduje beta patch i ova verzija ne podržava Steam Workshop, tako da ćete morati ručno da šaljete fajlove od mapa prijateljima koji žele da isprobaju vaše kreacije. Puna verzija alata bi trebalo da se pojavi tokom januara, ali samo na PC izdanju igre. Ako želite da isprobate betu, pohađajte na [zvanični blog studija Dennation](#) gde možete da pročitate objašnjenje kako da podesite igru i koristan tutorial za rad u editoru



SOMA: WUSS MODE

Igrali biste novu horor igru od Frictional Games studija ali vam se ledi krv u žilama na samu pomisao da ćete morati da bežite od podvodnih užasa? Mislimo da imamo mod za vas, a i jednog našeg kolegu. Wuss mode je mali tweak igre koji smanjuje agresivnost gotovo svih stvorenja u igri tako da vas više ne napadaju, ali će i dalje patrolirati po uništenim hodnicima stanice Pathos 2. Zašto smo rekli "gotovo svih stvorenja" - skriptovane scene jurnjave moraju da se dese jer aktiviraju sledeće poglavlje priče, a stvorenja iz ambisa će vas ujedati ali bez ikakve štete. Ako želite da isprobate kako izgleda "mod za kukavice" ili da samo odigrate igru još jednom ali sa potpuno drugačijom atmosferom, Wuss mode možete preuzeti preko [Steam workshop](#) strane na kojoj je i link ka verziji moda za GoG izdanje igre.



KARTANJE UMEŠTO BORBI U WITCHER 3

Virtuelna kartaška igra Gwent je bila neočekivana zarazica u poslednjem Witcheru na kojoj su mnogi proveli možda i više vremena nego u tamenjenju karakondžula i ostalim svakodnevnim aktivnostima jednog vešca. Da budemo iskreni, i mi smo se vrlo lako "navukli" na ovu mini igru. Ukoliko Gwent baš nikako ne može da vam dosadi, niste jedini, jer su vredni moderi napravili dodatak za igru gde se svaka borba rešava kartanjem. Prigodno nazvan Hearts of Card, mod u verziji 0.2 pokreće kartanje u trenutku kad zadate prvi udarac protivniku i, ukoliko pobedite, trenutno ginu svi protivnici u određenom krugu. Protivnici imaju uvek nasumično generisane špilove dok vaš špil postaje jači s vremenom, a moguće je celu kampanju proći na ovaj način. Ako smatrate da imate srce u kartama, mod preuzmite preko [ModNexus](#)



MILLENNIUM FALCON U GTA 5

Za kraj, ne možemo a da se ne osvrnemo na Star Wars koji je proteklog meseca bio najpopularnija stvar u ovom delu galaksije. Pravi Millennium Falcon, nažalost, pripada Han Solou, ali ni kopija istog u GTA 5 nije loša zamena. Moder KAFAROS je napravio vrlo detaljnu preliku slavnog svemirskog broda i sa sve naoružanjem ga je ubacio u jednu od najpopularnijih open world igara. Falcon će vam zameniti fajlove od mlaznog aviona Hydra tako da obavezno bekapujte te fajlove pre nego što ovo instalirate. Takođe, deinstalirajte mod ukoliko ne želite da rizikujete ban sa Online moda. Download i uputstvo za instalaciju je dostupno na [GTA 5 mods sajtu](#).

LEGENDA MEĐU IGRAČIMA.

www.games.rs



SIBERIA
V3 PRISM GAMING HEADSET

steelseries
professional gaming gear

Fantasy Tales

Have a word with me...

25 decembar 1307. leta
Gospodnjeg.

Miris spaljenog
neumorno se širio trgom
koji su krasila tela stotine
Templara na improvizovanim lomačama
izgledajući kao groteskne skulpture koje bi
i sam Lučonoša, pali anđeo poželeo u svojim
paklenim odajama. Sudenja su bila brza i
efikasna, a optužnice takve da vitezovima
Solomona ne bi pomogao ni đavolji advokat.
Jeretici su bili ugrožena vrsta, a jeres
opasna praksa otkako je na tron došao Filip
IV Francuski, znan kao Lepi.

Godinu dana ranije to su bili bogati trgovci
naviknuti na loše igre, a sad je slična
sudbina zadesila templarski red optužen
za šurovanje sa nečastivim. Ni Nikolo,
grof Savoje, ni Obojeni, mistični vitez, a ni
vojvoda od Milana svima znan kao Srećni
nisu izbegli susret sa vatrom pročišćenja.

„Vaše Visočanstvo“, obratio sam se drhtavim
glasom, „vitezovi su mrtvi, a templarskog
reda više nema. Vaša volja je učinjena.“

Kralj Filip je za trenutak odvojio oči od
mastionice i pergamenta koji mu je do
tada zakupljivao pažnju taman toliko da
mi uputi dva kratka pogleda: prvi kojim je
signalizirao da me je čuo i drugi kojim me
je ponudio crnim vinom, vladarskom čašću
koja se ne odbija. Tum, tum, tum osetio
sam kako mi se uzlupalo srce dok sam
drhtavim pokretima sipao sebi vrč vina čiji
sadržaj nervozno izručio u sebe. Moj
gospodar se na to samo nasmešio i jedva
primetnim klimom brade mi pokazao da
sipam ponovo što sam učinio sa knedlom u

grlu koja je postajala sve veća.

„Vaše Visočanstvo, ne želim da da dovedim
u pitanje odluke Vaše Svetosti ali zašto?“

(Zašto moje srce ne prestaje da lupa?)

„Neke stvari nikad nećeš razumeti, verni
pisaru, a neke stvari je najbolje ostaviti da
im istorija bude sudija. Slažeš li se?“

Izustio sam da kažem da se slažem iako
nisam bio baš siguran da sam shvatio šta
je želeo da kaže, a onda mi je u glavi poput
munje sinula misao da nisam shvatio ništa.
Zašto bi kralj na stolu imao vrč crnog vina
koje nije voleo da pije? Kako sam samo
mogao da popustim da primetim promenu
boje kraljevih očiju? Filip je imao svetlo
plave oči, a mene su sada pod odbljeskom
sveće duboko posmatrala dva braon oka.
Knedla je bila sve veća, grlo sve uže, a moje
srce sve brže.

„Ne, moj „kralju“ - sve sam razumeo“,
probao sam bezuspešno da izgovorim
ali je umesto toga iz mene izašao zvuk
hropca, „jer sam i ja upoznat sa Hašašinima,
mističnom organizacijom ubica i zakletim
neprijateljima Templara.“

Blesak biserno belih zuba razvučenih
u osmeh otkrio mi je da nisam ni morao
da izgovorim svoje misli. Misli koje su
ujedno bile i poslednje jer sam znao ko je
do malopre stajao iznad mog ukočenog tela
- legendarni ubica čije lice niko nije video i
preživio da ga opiše, a koga su stari pisari
skripti sa strahom i poštovanjem zvali vrlo
jednostavno, Šef.

By BarcaS

www.games.rs

games



57.999,-

~~61.999,-~~

**PS4 500GB
+ Destiny**

**PS4 500GB
+ Driveclub**



57.999,-

~~61.999,-~~

AKCIJA!

do isteka zaliha

57.999,-

~~61.999,-~~

**PS4 500GB
+ Grand Theft Auto**



Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Paladin OTK Murloc

Mglglgglglgl!



Autor:
Nikola Savić

OTK Murlocadin

- | | | |
|---|---------------------|---|
| 1 | Grimscale Oracle | 2 |
| 2 | Equality | 2 |
| 2 | Acidic Swamp Ooze | 2 |
| 2 | Bluegill Warrior | 2 |
| 2 | Doomsayer | 2 |
| 2 | Wild Pyromancer | 2 |
| 3 | Acolyte of Pain | 2 |
| 3 | Aldor Peacekeeper | 2 |
| 3 | Murloc Warleader | 2 |
| 4 | Truesilver Champion | 2 |
| 4 | Consecration | 2 |
| 4 | Keeper of Uldaman | 2 |
| 4 | Old Murk-Eye | ★ |
| 5 | Solemn Vigil | 2 |
| 5 | Antique Healbot | 2 |

Skraćenica OTK u naslovu odnosi se na „One turn kill“ špilove, odnosno špilove koji (manje-više) imaju win condition koji ubije protivnika „odjednom“, velikom količinom damagea u samo jednom krugu. To su po pravilu Combo špilovi i najpoznatiji takvi primeri Hearthstone špilova kroz istoriju su Miracle Rogue, Grim Patron Warrior, Combo Warlock, razni Malygos deckovi, itd. Sa izlaskom poslednje Hearthstone avanture, The League of Explorers, pojavila se jedna izuzetno zanimljiva karta koju na prvi pogled niko nije video kao kartu koja će stvoriti novi OTK, ali karta kao da je upravo za to stvorena - Anyfin Can Happen (skraćeno ACH). U pitanju je 10(!) mana Paladin spell, koji summonje na vašu stranu do 7 Murloca koji su umrli u toku partije.

Na prvi pogled karta za late game Murloc špil, kvazi-draw za Murloc špilove kada im ponestane gasa, ali onda su ljudi brzo provalili da postoji jedna specifična kombinacija Murloca sa kojom uz pomoć ove karte možete da protivniku nanese 30 damagea

odjednom! Naime, kombinacija 2x Grimscale Oracle, 2x Bluegill Warrior, 2x Murloc Warleader i Old Murk-eye može da nanese 30 charge damagea! Ovo saznanje je naravno brzo raspalilo maštu deck buildera, i od klasičnog Murloc špila, počelo je da se razmišlja o tome kakav bi špil mogao da se sastavi tako da ovaj combo kao win condition funkcioniše. Paradoksalno, jedna od najboljih Murloc karata koja je uz to i Paladin karta, Murlock Knight, nema svoje mesto u ovom decku, pošto svaki Murloc koji nije iz pomenute kombinacije je samo smetnja, jer može da pokvari kombo, kada odigrate Anyfin Can Happen, pa je on prvo što je izostavljeno iz ovog decka.

Ne znamo koliko dugo igrate Hearthstone, ali ukoliko ste dovoljno dugo u toku (u ovom slučaju bar dve godine) poznato vam je da je jedno vreme Warlock Murloc deck bio jedan od najjačih deckova u igri i svakako najbolji agresivni špil. Vremenom ga je zamenio klasični Zoo Warlock i Murloci su pali u zaborav, osim tu i tamo raznih pokušaja entuzijasta. Osnovni problem sa Murlocima je što veoma lako umiru,



ali kod ovog špila to nije problem, jer vi i želite da umru, kako bi ste što pre spojili svih 7 za finiše sa ACH.

Jedan pravac razvoja ovog špila išao je ka vrlo sličnom Midrange Paladin decku koji je samo oslobodio mesta, kako bi ubacio odgovarajuće Murloce. Ovakva verzija špila je zadržala sve „core“ Paladin karte, kao što su Shielded Minibot, Muster for Battle i Tirion, i generalno se igrala slično kao i Midrange Paladin, sa ACH kao jednim od win conditiona. Međutim, deck se sada malo pročisto i



iskristalisao u jednu klasičnu kontrolu, bez suviše midrange elemenata. Špil obiluje načinima da se očisti tabla i neutrališe velike protivničke pretnje, a tu je i više načina da se healujete i tako preživite, kao i puno draw mehanizama, kako bi ste što brže došli do željenog kombua. Murloce koristite za kontrolu table i trejdoвање, što je posebno korisno protiv Aggro i midrange špilova. Consecration je dobar rani board clear, dok equality u kombinaciji sa Consecration ili Wild Pyromancer resetuje tablu. Trudite se da budete maksimalno „pohlepni“ sa igranjem Equalityja, gledajte da protivnika namamite da odigra što je više moguće pre nego što ih iskoristite, osim ukoliko, naravno, situacija ne nalaže hitno čišćenje. Velike pretnje neutrališete sa 2x Aldor Peacekeeper ili Keeper of Uldaman, koja takođe može da se koristi i ofanzivno.

Špil poseduje veliki broj načina za vuču karata, Acolyte of Pain je odličan protiv sitnih aggro miniona protivnika ili u kombinaciji sa Aldor Peacekeeperom koji spusti attack minionima na 1. Lay of Hands je najbolji način stabilizacije partije nakon što ste uspeali da se oslobodite pritiska, jer pored 3 karata, takođe vas leči za 8hpa. Tu je i primerak Solemn Vigila, koji kada se pravilno iskoriti može da vas košta čak i nula mana, pogotovo u kombinaciji sa sa Doomsayerom. Doomsayer u ovom špilu je zanimljiv dodatak, retko ga vidamo van Freeze Magea, ali ovde odlično radi u početku partije, kada odigrate „tempo Doomsayera“ jednostavno ga bacite na tablu u trenutku kada protivnik ima 1-2 miniona i kada su male šanse da može ga se reši, što vam neće samo očistiti tablu, već će vam dati i inicijativu, ali i priliku da Solemn Vigil odigrate jeftino. Na kraju, tu je i puno načina da lečite vašeg heroja, kako bi ste preživeli do trenutka kada možete da izvedete kombo. Pomenuli smo Lay on Hands, a tu je i 2x dobri stari Antique Healbot, a nisu bez značaja ni 2hpa koje dobijete sa svakim napadom Truesilver Championa. Mali dodatak je i dobri stari Acidic Swamp Ooze, koga ćete jako ceniti u ovoj meti sa puno aggro Shamana i njihovim Doomhammerima.

Dakle, kao što vidite, špil je opremljen da preživi koliko je to moguće duže, da neutrališe sve pretnje protivniku, da vuče puno karata i da se iznova i iznova leči, dok ne dođe pogodan trenutak da se odigra Anyfin Can Happen. Puna kombinacija od jednom nanosi 30 damagea, ali možda vam nekada i nije potrebno toliko, pa možete i pre nego što umru svih sedam Murloca da ga odigrate. Zato je jako bitno da stalno pratite koje ste Murloce do tog trenutka odigrali i koji su vam umrli, kako bi znali šta će da se desi kada odigrate Anyfin Can Happen i na koliko damagea možete da računate. Ukoliko imate 2x Anyfin Can Happen već u ruci, prvi možete da odigrate i nešto ranije, ili za burst ili za kontrolu table, i onda će vam sledeći sasvim sigurno biti više nego dovaljan za lethal damage, pošto će da uživiti i te nove Murloce, ukoliko vam umru.

Ovaj špil nikako nije „top tier“ takmičarski špil, bar za sada, ali svakako ima puno potencijala i pre svega izuzetno je zabavan za igranje, vrti se oko originalne ideje, pa ukoliko hoćete da igrate nešto drugačije i da pritom ne gubite od svih aggro deckova na laderu, ovaj deck se preporučuje sam od sebe, a verujte mi, nema sjajnijeg osećaja nego kada odigrate Anyfin Can Happen i izrone 7 besnih Murloca da samelju protivnika.



play

z i n e

